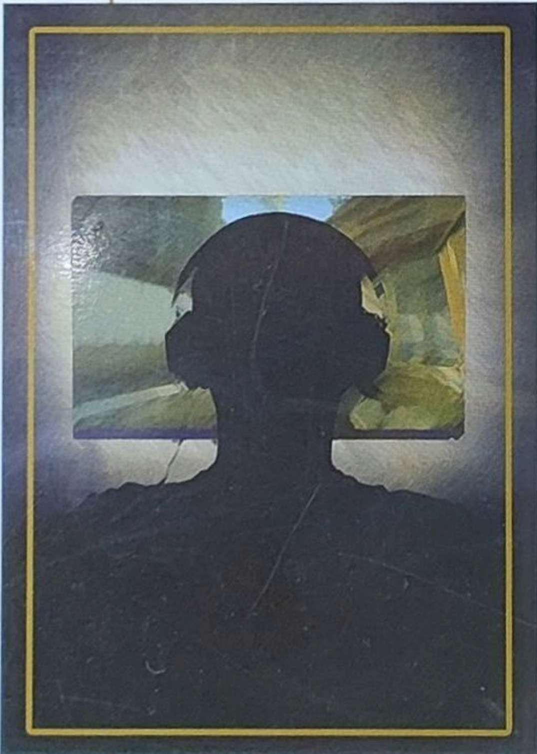


آفاق المعرفة

AFAQ ALMAAREFA

ظاهرة الألعاب الإلكترونية

وهوية النشء المسلم



الهيثم زعفان

ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشء المسلم

ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشء المسلم

الهيثم زعفان

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر

زعفان، الهيثم

ظاهرة الألعاب الإلكترونية وهوية النشء المسلم. / الهيثم زعفان. - الرياض، ١٤٤١هـ

ص ١٧٩؛ ١٤×٢٠ سم

ردمك: ١-٣-٩١٤١٦-٦٠٣-٩٧٨

١ - الألعاب الإلكترونية أ. العنوان

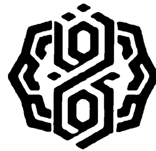
ديوي ٧٩٤,٨ ٦٨٥٨/ ١٤٤١

رقم الإيداع: ٦٨٥٨/ ١٤٤١

ردمك: ١-٣-٩١٤١٦-٦٠٣-٩٧٨

الطبعة الأولى

(١٤٤٢هـ - ٢٠٢١م)



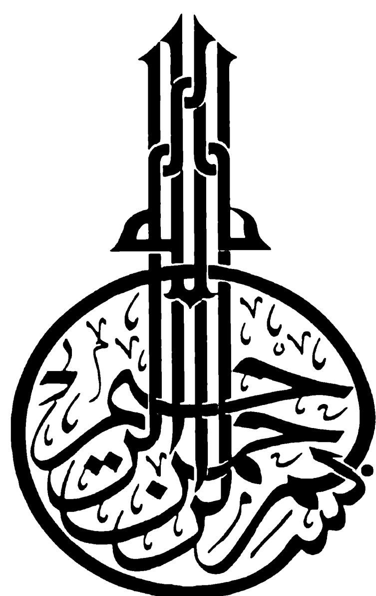
آفاق المعرفة

AFAQ ALMAAREFA

المملكة العربية السعودية - الرياض - الرمز البريدي: ١٢٢٧٤

سجل تجاري: ١٠١٠٢٥٨٨٣٨ هاتف: ٩٦٦١١٢٢٥٥٤٧٣+ فاكس: ٩٦٦١١٢٢٥٠١٦٧+

www.afaqpub.com sales@afaqpub.com


بسم الله الرحمن الرحيم

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
مقدمة	١١
الفصل الأول: ظاهرة الألعاب الإلكترونية بين الصناعة والانتشار	٢٣
صناعة الألعاب الإلكترونية تنافس أممي	٢٥
بعض أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية وحجم مبيعاتها	٢٧
سوق الألعاب الإلكترونية وفخ التحديث	٣٣
التطوير الجماهيري للألعاب الإلكترونية	٣٧
وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية	٣٨
حجم انتشار الألعاب الإلكترونية	٤١
عدد ساعات اللعب وإدمان الألعاب الإلكترونية	٤٦
سيناريوهات الألعاب الإلكترونية	٥٣
المجلات القديمة وتحويل قصصها لألعاب إلكترونية	٥٥
الألعاب الإلكترونية ومحاكاة البطولات الدولية	٥٧

البطولات الدولية ومنافسات الألعاب الإلكترونية والمحترفون الجدد ٥٨

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية والهوية الإسلامية

الألعاب الإلكترونية مخاطر عقدية ٦٦

الرموز العقدية في الألعاب الإلكترونية ٧٠

الصليب محور ارتكاز معظم الألعاب الإلكترونية الوافدة ٧١

الحرب المباشرة علىٰ الإسلام والمسلمين عبر الألعاب الإلكترونية ٧٤

الألعاب الإلكترونية وصناعة العداء ضد المسلمين ٧٦

إلىٰ نص خطاب الرئيس الأمريكي الافتراضي داخل اللعبة العدائية ٧٧

الألعاب مباشرة الإساءة للإسلام ومدافعة اللاعبين المسلمين لها... ٨٠

الوثنية في الألعاب الإلكترونية ٨٢

فكرة التحول وألعاب الرعب والخيال وهوس نهاية العالم ... ٨٤

توظيف الألعاب الإلكترونية لخدمة السياسة الأمريكية ٨٧

المخاطر الأخلاقية للألعاب الإلكترونية ٩٣

نماذج لبعض ألعاب العنف والقتل وسفك الدماء ١٠٢

المخاطر النفسية والصحية للألعاب الإلكترونية ١١٠

التجسس عبر الألعاب -لعبة بيكمون جو نموذجًا ١١٦
الألعاب الإلكترونية والانتحار -لعبة الحوت الأزرق نموذجًا ... ١٢٠
نماذج لمهام لعبة الحوت الأزرق ١٢٤
إجراءات دولية ١٢٥
الألعاب الإلكترونية الهادفة وإيجابياتها ١٢٦
نماذج لألعاب إلكترونية هادفة تنمي مهارات النشء ١٣٥
التصنيفات الدولية للتعامل مع الألعاب الإلكترونية ١٣٦
التصنيف الإسلامي الذي وضعه الباحث الدكتور عبد الله
الهدلق ١٤٠
التصنيف الإسلامي المقترح ١٤٢
الفصل الثالث: آليات التعامل مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية
داخل العالم الإسلامي (أسريًا، ورسميًا، ودعويًا) ١٤٧
أولًا: الأسرة المسلمة وظاهرة الألعاب الإلكترونية ١٤٩
ثانيًا: حكومات الدول الإسلامية والألعاب الإلكترونية ١٦٠
ثالثًا: الدعوة الإسلامية وظاهرة الألعاب الإلكترونية ١٦٧
الخاتمة ١٧٣

مقدمة

إن الحمد لله نحمده ونستعينه ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا، من يهده الله فلا مضل له، ومن يضلل فلا هادي له، ونشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، ونشهد أن محمدًا صلىٰ الله عليه وآله وسلم عبده ورسوله. وبعد:

تمثل الألعاب حاجة ضرورية لحياة الأطفال كما الماء والهواء، فبها يفرغ الطفل طاقاته، وعبرها تترسخ كثير من القناعات في وجدانه، ومن خلالها تتشكل مبكرًا بعض نظراته لمحيطه ودوائر معارفه، وكم من الصداقات كان مبتدؤها ونجاحها ألعاب الطفولة المبهجة!

وألعاب الأطفال تتطور جيلًا بعد جيل؛ فمنها ما ينقرض تدريجيًّا، ومنها ما يعاد طرحه بحسب معطيات العصر، ومنها المستجد المواكب للتطورات التكنولوجية، ومع كل ذلك تبقىٰ الألعاب البدنية شاهدة علىٰ طفولة جميع الأجيال.

لكننا الآن في عصر إلكتروني متقدم صَنع نوعًا من التنافس الشرس للألعاب البدنية، وحتىٰ للألعاب التكنولوجية الهادئة والهادفة، يتمثل ذلك التنافس في الألعاب الإلكترونية المتطورة والمستخدمة عبر أجهزة الحاسوب المحمولة والهواتف الذكية،

وأجهزة الألعاب المستقلة، مستثمرة في ذلك الإنترنت، وشبكات التواصل الاجتماعي، والتطبيقات الذكية.

شراسة التنافس تعود لأمور عدة؛ منها: هذا التطور السريع لتكنولوجيا الحواسيب وشبكات الاتصال، وكذلك التنافس الاستثماري الشره بين شركات صناعة المحمول المتعددة، وأيضًا بين شركات صناعة الألعاب الإلكترونية، وفي أروقة المتاجر الإلكترونية، ببساطة شديدة إنه سوق استثماري جنوني، أرباحه تجعل معظم منسوبيه يقفزون فوق جميع القيم التربوية أو الأخلاقية وحتىٰ العقدية. وفي أروقة هذا السوق المدمر قد يضيع الأبناء، ويفقدون بوصلتهم في الحياة، إذا تُرِكوا من دون رقابة أو توجيه أو توظيف إيجابي للألعاب الهادفة.

الإشكال الرئيس في تلك القضية هو أن نظرة كثير من الآباء للعب الأطفال هي نفسها نظرتهم للعبهم وهم صغار، في ظل تصوراتهم حول ألعابهم في الصغر؛ حتىٰ ولو كان بعض الآباء من جيل الألعاب التكنولوجية الأولية المشهورة؛ مثل الأتاري وألعاب الكمبيوتر والفيديو والبلايستيشن الأولي، فهذه برامج ألعاب كرة وهذا سباق للسيارات وتلك لعبة اصطياد أسماك وغيرها من الألعاب المسلية. ومن ثم فالأب أو الأم ينظران إلىٰ لهو الطفل علىٰ أنه لهو طبيعي، أقصىٰ أضراره المكوث الطويل أمام الألعاب وما يجره معه من متاعب صحية

أو تعثرات دراسية أو انعزال مجتمعي، وغيرها من المشكلات التي قد يرىٰ الآباء أن علاجها اليسير في تقليل المكوث أمام تلك الأجهزة. وهنا إشكالية تربوية ومجتمعية شديدة التعقيد، وهي تعامل الآباء مع الألعاب الإلكترونية علىٰ أنها مسكنات أو حضانة بديلة من خلالها ينشغل الطفل بعض الوقت ليتفرغ الآباء لإنهاء أعمالهم بهدوء وبعيدًا عن الضجيج، أو أنها بديل عن الخروج بالأبناء للتنزه تعللًا بانشغال الآباء، أو أنها وسيلة للحد من خروج الطفل من المنزل للعب في الشارع. ويفوت الآباء أن الألعاب الإلكترونية مختلفة عن الألعاب الرياضية، فالألعاب الإلكترونية لها تأثير تربوي وثقافي بل وعقدي يؤثر في تنشئة الطفل وسلوكياته ومكونه التربوي، من هنا كان علىٰ الآباء أن يعدلوا نظرتهم تلك للألعاب الإلكترونية وفكرة الترك من أجل الهدوء، وأن يتعاملوا مع اللهو الإلكتروني بطريقة تربوية تامة؛ ففي ضوء الأجهزة المحمولة البعيدة عن مراقبة الآباء، والمرافقة للأبناء طوال اليوم، وفي ظل شبكات الإنترنت المفتوحة علىٰ جميع الثقافات والخيارات، تختل المعادلة التربوية الأولىٰ، ويدخل للبيت «مربٍّ جديد» يشارك الآباء في تشكيل شخصية الأبناء، تشكيلًا قد يجعل من الابن بؤرة خطورة علىٰ نفسه وعلىٰ أسرته ومن ثم علىٰ محيطه المجتمعي.

فما يغيب عن كثير من الأسر أنه إذا كانت فكرة الألعاب الإلكترونية تمثل «واقعًا افتراضيًّا»، إلا أنه واقع افتراضي يتضمن

محتويات تعكس الواقع الحقيقي بكل تشابكاته وتعقيداته وعقائده وثقافاته وقيمه وعداءته واحتياجات ورغبات النفس الإنسانية، وكذلك الخير والشر وما بينهما من مسافات في حياة موازية بكل مكونات التوازي، لذا فالأحكام والتحليلات فيها تطول.

كما أن هذه الألعاب تتشابه مع السينما في أطروحاتها، فهناك ألعاب مقتبسة من سيناريوهات الدراما، يلعبها اللاعب وكأنه يعيش في أجواء الفيلم أو المسلسل الذي سبق عرضه علىٰ شاشات السينما والتلفزيون، بل إن الأمر يزداد خطورة في حالة الألعاب الإلكترونية لأنه ينتقل باللاعب من عالم «المشاهدة» إلىٰ عالم «الممارسة والمشاركة»؛ ما يرسخ الفكرة أو المعطىٰ الثقافي أو العقدي في نفس المتلقي رسوخًا أكثر عمقًا من حالة المشاهدة فقط، وهنا ينبغي التفريق بين ألعاب تعكس ثقافات أو مكونات كاتب السيناريو للعبة الإلكترونية وبيئته التي يعيش فيها، وبين التوجيه المتعمد للعبة والذي يظهر في ألعاب بعينها موجهة لإحداث تدمير معين أو مجابهة الإسلام أو نشر النصرانية وهكذا.

إننا إذًا أمام جيل جديد من الألعاب الإلكترونية، والمعروفة بألعاب الواقع الافتراضي؛ والتي تحاول قدر الإمكان أن تجعل الطفل يعيش الواقع وهو يمارس لعبته، فهي تنقله بخياله من مجرد اللعب واللهو العابر إلىٰ تنفيذ قواعد اللعبة علىٰ نفسه ومحيطه، فتطلب

اللعبة من الطفل أن يقوم ببعض الأشياء غير المألوفة، مثل إرسال معلومات عن أسرته وبيته فضلًا عن موقعه الجغرافي وذلك عبر تقنية «جي بي إس»، وخدمات «جوجل» في الخرائط والتعقب، وفي ضوء هذه المعلومات يُدفَع بشخصيات كرتونية افتراضية، يتعقبهم المتسابقون ويحاولون اصطيادهم علىٰ شاشات هواتفهم المحمولة، غير مراعية في ذلك خصوصية الأسر ولا حتىٰ أمانهم، ومن ثم خصوصية المجتمعات وأمانها. ومن أشهر الألعاب في هذا الإطار لعبة «بوكيمون غو»، والتي نالت حظًّا كبيرًا من التسويق والترويج الإعلامي «المدفوع والموجه».

وقد تتطرق الألعاب إلىٰ طلب صور ومعلومات واقعية من حياة أسرة الطفل، بحيث تُستثمر في لعبته، فتكون شخصيات اللعبة الكرتونية الافتراضية ومعلوماتها متوافقة مع الواقع المحيط بالطفل، فتجده يقتل أمه، ويسرق أباه، ويخطف أخته، وكله لعب افتراضي. والخطورة في هذه النوعية من الألعاب أنها قد تطلب من الطفل طلبات عملية خارج نطاق الشاشة، بحيث ينفذها الطفل علىٰ نفسه ومحيطه، وكلما نفذ خطوة ارتقىٰ إلىٰ المرحلة التي تليها؛ ومنها طلبات كارثية مثل إصابة نفسه أو أحد أفراد أسرته، أو إشعال الحريق بالمنزل، أو فتح الغاز والأسرة نائمة، وذلك حتىٰ يتمكن من مقابلة بطل اللعبة الخارق، وقد يصل الأمر إلىٰ دفع الطفل إلىٰ الانتحار،

وهو ما حدث مع أكثر من ثلاثمائة حالة انتحار حول العالم من خلال لعبة تعرف باسم «الحوت الأزرق»؛ ما دفع بعض الدول إلىٰ حظر تلك اللعبة.

وهناك أيضًا نوع من ألعاب الواقع الافتراضي التي تندرج تحت تصنيف الألعاب الانحلالية والتي تحلق بالطفل والمراهق في أجواء الواقع الافتراضي الانحلالي بكل ملوثاته وقاذوراته، فيكون التسابق واللهث وراء تحصيل النقاط المدفوعة الأجر، من أجل لذة يعيشها المتسابق في الواقع الافتراضي.

ولا يخلو الأمر من معتقدات فاسدة تبث من خلال ألعاب الواقع الافتراضي؛ فتخلخل عقيدة الطفل، وتغرس فيها ما يكون بمنزلة حائط صد تجاه العقيدة الصحيحة التي يحاول الآباء والمعلمون غرسها في نفوس الأبناء.

السياسة المباشرة لم تكن هي الأخرىٰ بعيدة عن ألعاب الواقع الافتراضي، فنجد لعبة الأخبار التي تشكل ذهن المتسابق إعلاميًّا وسياسيًّا عبر غرس الخبر في وجدانه وهو يلعب ويلهو، فتكون اللعبة هي مصدره الإخباري الرئيس في معرفة أحوال البلاد، وذلك وفق رؤية المتحكم في اللعبة، حتىٰ ولو كان ذلك علىٰ حساب الحقيقة المجردة.

وهناك الألعاب السياسية التي تحاول تقديم أمريكا علىٰ أنها المهيمنة علىٰ العالم، ومن ثم تحاول تشكيل عقول النشء وفق تلك الرؤية الفوقية الأمريكية؛ وفي هذا الإطار نجد ألعاب الحرب الافتراضية والتي بدأها الأمريكيون فيما يعرف بالمحاكاة العسكرية، فنجد ألعابًا تشوه صورة اللاجئين، وألعابًا أخرىٰ تشوه صورة المسلمين تحت ذريعة ما يسمىٰ الحرب علىٰ الإرهاب، فتجعل الطفل والمراهق شريكًا في تلك المعركة يقتل ويرصد ويقدم معلومات، بل ويقدم رأيه في الخطط الحربية والاستخباراتية.

ولا يخلو الأمر بالطبع من بعض الألعاب الافتراضية الهادفة؛ فهناك مصطلح في عالم الألعاب يعرف بـ»الألعاب الجدية« أو «الألعاب التعليمية»، وهي ألعاب تسعىٰ إلىٰ إكساب الطفل والمراهق بل وكل أطياف المجتمع المعلومات الهادفة عبر ألعاب الواقع الافتراضي؛ فنجد بعض الألعاب تتناول إجراء العمليات الجراحية وشرح الأجهزة الداخلية لجسم الإنسان، وأخرىٰ تهتم بتنمية الذكاء والتنافس علىٰ المسائل الرياضية، وثالثة تهتم بمعالجة مشكلة الأمية، وغيرها. وقد تنبهت الجامعات الغربية وبخاصة الألمانية لهذا الميدان، فعمدت إلىٰ مشروعات بحثية تسعىٰ إلىٰ إخضاع الألعاب الإلكترونية للبحث والتجريب بغية إنتاج ألعاب إلكترونية معرفية يمكن من خلالها تسهيل العلوم وتقديمها للأطفال بطريقة جذابة عبر منهجية الواقع الافتراضي.

من هنا كان الكتاب الراهن والذي سعىٰ إلىٰ دراسة انعكاسات الألعاب الإلكترونية علىٰ النشء المسلم والمجتمعات الإسلامية سلبًا وإيجابًا، وذلك من خلال تحليل محتوىٰ مجموعة من الألعاب الإلكترونية من أجل الوقوف علىٰ السلبي منها وملامسة مخاطره علىٰ الهوية الإسلامية؛ وكذلك للوقوف علىٰ الهادف منها وملامسة إيجابياته، مع دراسة البيانات والمعلومات والكتابات البحثية المتاحة حول الظاهرة محل الدراسة، ودمجها بنتائج تحليل محتوىٰ الألعاب الإلكترونية وتحليلها جميعها في سياق بحثي متناسق سعىٰ لتحقيق الأهداف العملية الآتية:

- الوقوف علىٰ معالم ظاهرة الألعاب الإلكترونية وصناعتها وحجم انتشارها وكيفيته؛ عالميًّا وداخل العالم الإسلامي.
- الوقوف علىٰ الحجم الاقتصادي للألعاب الإلكترونية، ومحاولة الاقتراب من معالم السوق الاستنزافي للأموال عن طريق رغبات الأطفال، وكيف يؤثر ذلك في اقتصادات الأسر علىٰ المدىٰ البعيد.
- مساعدة الأسرة المسلمة في ضبط تعاطي النشء المسلم مع الألعاب الإلكترونية.
- تنبيه الأسر المسلمة لمخاطر الألعاب الإلكترونية علىٰ هوية الأبناء وعقيدتهم وسلوكياتهم الأخلاقية والانفعالية.

- ترشيد الأسر المسلمة إلىٰ إيجابيات بعض الألعاب الإلكترونية الهادفة، وكيفية توظيفها في تنمية مهارات أبنائهم.

- الوقوف علىٰ تقاطعات الدعوة الإسلامية مع الألعاب الإلكترونية وتبيان كيفية الاستفادة من الألعاب الإلكترونية في ميدان الدعوة الإسلامية.

- محاولة تقديم تصور تربوي للتعامل مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية، دفعًا للسلبيات، ودعمًا وتوظيفًا للإيجابيات.

- محاولة وضع بعض معالم آليات صناعة الألعاب الإلكترونية بما يحفظ الهوية الإسلامية؛ ويخدم الدعوة الإسلامية داخل الأمة الإسلامية وخارجها.

نسأل الله سبحانه وتعالىٰ أن يحفظ أبناء المسلمين، وأن يوفقهم لما يحبه ويرضاه؛ كما نسأله سبحانه التوفيق والسداد والقبول، والحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات.

الفصل الأول

ظاهرة الألعاب الإلكترونية

بين الصناعة والانتشار

تمهيد

الألعاب الإلكترونية المقصودة في هذا الكتاب هي جميع الألعاب التي يمارسها الأطفال والشباب -والكبار أحيانًا- عبر أجهزة محوسبة وذات برمجة إلكترونية، سواء كانت أجهزة مستقلة للألعاب أو أجهزة الحاسوب بكل أنواعها أو الهواتف النقالة.

وهذا النوع من الألعاب أخذ في الانتشار في العقود الأخيرة نظرًا لجاذبية الألعاب وتنوعها، وارتباط النشء بها كنوع من الإشباع النفسي لرغبات اللهو والتسلية عندهم.

وقد تناول العديد من الباحثين مراحل تطور هذه الألعاب خلال العقود المنصرمة، وهو تطور تقني يرتبط بالأساس بتطور تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات والبرمجة؛ بدورنا سنحاول من خلال هذا الفصل الاقتراب من ظاهرة الألعاب الإلكترونية لنلامس صناعتها وانتشارها وفق طرح بحثي ومعلوماتي.

صناعة الألعاب الإلكترونية تنافس أممي:

لأن الألعاب الإلكترونية مرتبطة بتطور تقني أولًا وسوق اقتصادي عالمي تنافسي ثانيًا؛ لذا لم يكن من المستغرب أن يكون التنافس الأكبر

بين شركات تطوير أجهزة الألعاب الإلكترونية علىٰ مدار عدة عقود يقع بين دولتين صناعيتين كبيرتين وهما الولايات المتحدة الأمريكية ودولة اليابان؛ فالأولىٰ تمثلها شركة مايكروسوفت العالمية الأمريكية بجهاز الألعاب الإلكتروني الشهير «جهاز الإكس بوكس» (X-Box 360)، والثانية تمثلها شركة سوني للصناعات الإلكترونية العالمية اليابانية بجهازها الإلكتروني الأكثر شهرة «جهاز البلاي ستيشن» (Play Station)، فالتنافس بين الشركتين والدولتين في تطوير الجهازين والسيطرة علىٰ سوق الألعاب الإلكترونية علىٰ أشده، وهذا يتضح من خلال ظهور أجيال متعددة من تلك الأجهزة ونجاحها في تحقيق مبيعات خيالية حول العالم.

وفضلًا عن التطور التكنولوجي الطبيعي والتقدم العلمي في هذا المجال، فإن الأبحاث تشير إلىٰ أن سرعة التطور في صناعة هذه الأجهزة من حيث النوع والكم كان نتيجة للاستهلاك الكبير لها في جميع البلدان، إضافة إلىٰ أن التنافس التجاري والصناعي بين الدولتين قائم علىٰ أشده في هذين الجهازين، خصوصًا أن العديد من الشركات المنتجة لبرامج الألعاب الإلكترونية تصمم برامجها لتناسب وتوافق نظام التشغيل في الجهازين.

بالطبع لا يتوقف التنافس في صناعة أجهزة الألعاب عند هذين الجهازين، بل توجد قائمة طويلة من أجهزة الألعاب الإلكترونية؛ تحكم تنافسها وانتشارها عوامل عدة منها:

- آليات السوق.
- عناصر الجذب والتشويق في مميزات الأجهزة.
- أنواع الألعاب المشغلة عليها.
- الدعاية والإعلان والترويج.
- أسعار الأجهزة؛ وغيرها من العناصر.

بعض أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية وحجم مبيعاتها[1]:

م	عدد النسخ المباعة	تاريخ الإصدار	اسم الجهاز
١	٣٠ مليون نسخة	١٩٨٢	Sega Genesis
٢	٦١ مليون نسخة	١٩٨٣	Nes
٣	٤٩ مليون نسخة	١٩٩٠	Super Nintendo
٤	١٠٢ مليون نسخة	١٩٩٤	Play Station 1
٥	٣٢ مليون نسخة	١٩٩٦	Nintendo 64
٦	١٥٥ مليون نسخة	٢٠٠٠	Play Station 2
٧	٨٤ مليون نسخة	٢٠٠٥	XBOX 360
٨	١٠١,٦ مليون نسخة	٢٠٠٦	Wii
٩	٨٤ مليون نسخة	٢٠٠٦	Play Station 3
١٠	١٠٢,٨ مليون نسخة	٢٠١٣	Play Station 4

(١) لمزيد من بيانات مبيعات شركات الألعاب الإلكترونية يمكن الرجوع إلىٰ البوابة العربية للأخبار التقنية .https://aitnews.com

بناءً علىٰ معطيات الجدول السابق يكون جهاز الألعاب الإلكترونية الذي حقق أعلىٰ نسبة مبيعات هو جهاز Play Station 2 من إنتاج شركة سوني اليابانية، والتي تستعد لإطلاق جهاز Play Station 5 في نهاية عام ٢٠٢٠م(١).

وقد شهد عالم الألعاب الإلكترونية تطورات كبيرة خلال الآونة الأخيرة، حيث تشير التقارير إلىٰ أن سوق ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية العالمي حقق إيـرادات بقيمة (١٥٢,١) مليار دولار خلال عام ٢٠١٩م، بزيادة قدرها ٩,٦٪ عن عام ٢٠١٨م(٢).

علىٰ مستوىٰ المنطقة العربية، وعلىٰ سبيل المثال، أعلنت مدينة دبي للإنترنت عن توقيع مذكرة تفاهم مع شركة (تينسنت جيمز) Tencent Games- أكبر شركة ألعاب إلكترونية في العالم- والتي بموجبها سوف يُفتتح المقر الإقليمي للشركة لمنطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا في دبـي، وبحسب دراسـة لشركة أبحاث السوق (نيوزو) Newzoo، فقد بلغت قيمة قطاع الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات سنة ٢٠١٩م نحو (١,٢) مليار درهم (٣٢٤ مليون دولار)، كما أشـارت الدراسة إلىٰ أن أكثر من ٨٠٪ من أصحاب

---

(١) شركة سوني تستعد لإطلاق جهاز Play Station5 في نهاية عام ٢٠٢٠م: البوابة العربية للأخبار التقنية .https://aitnews.com

(٢) البوابة العربية للأخبار التقنية: ٢٧ نوفمبر ٢٠١٩م، https://aitnews.com.

الهواتف الذكية في الإمارات هم من مستخدمي الألعاب عبر الهاتف المحمول[(١)(٢)].

في أثناء المرحلة التنافسية من خلال أجهزة الألعاب الإلكترونية المستقلة عبر العقود الأربعة المنصرمة جاء الإنترنت وتسارعت وتيرة تطوره، وقد صاحب هذا التطور التقني والاهتمام بعالم الإنترنت انتشار الإنترنت في المنازل وكذا عبر الأجهزة الذكية من هواتف وأجهزة لوحية مرتبطة بشبكة الإنترنت؛ ما صعَّد في صناعة الألعاب الإلكترونية وزاد من انتشارها بين أوساط محبيها الذين لم يعودوا مضطرين للارتباط بجهاز أو شاشة واحدة للحصول علىٰ ألعابهم الإلكترونية المفضلة أو ممارستها[(٣)]؛ الأمر الذي جعل معظم المنظرين يتفقون علىٰ أن «شبكة الإنترنت صنعت عالمًا إلكترونيًّا

(١) مدينة دبي للإنترنت تستقطب أكبر شركة ألعاب إلكترونية في العالم: البوابة العربية للأخبار التقنية، ٢٥ يونيو ٢٠١٩م، https://aitnews.com.

(٢) تأسست (تينسنت جيمز) سنة ٢٠٠٣م، ومنذئذ تطورت لتصبح منصة عالمية رائدة لتطوير الألعاب والمحتوىٰ التفاعلي، وتتبع الشركة إلىٰ تكتل شركات عملاقة تحت اسم (تينسنت) Tencent يعمل فيه أكثر من (٥٥) ألف موظف، ويشتهر بمجموعة متنوعة من المنتجات والخدمات المتصلة بالإنترنت، إضافة إلىٰ الترفيه التفاعلي، والإنترنت الصناعي والمدفوعات الرقمية، وتقنية الذكاء الاصطناعي، ومبادرات الصناعات الذكية، ومن الأمثلة عليها المتاحف والتجارب الثقافية الرقمية؛ المصدر السابق.

(٣) أميرة مشري: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية علىٰ التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؛ رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر، ٢٠١٧م، ص ٧٤-٧٦.

جديدًا يتجاوز العالم الواقعي، ويشكل نوعًا من «المواطنة الكونية الجديدة» التي لها تأثيرها المباشر في تنميط الأذواق والتفضيلات والتوجيهات، من خلال مفاهيمها ولغتها ومصطلحاتها ورموزها»[١].

من هنا كانت القفزة الانتشارية الأوسع للألعاب الإلكترونية ودخولها معظم البيوت حول العالم بعد أن كانت مقتصرة في مرحلة من المراحل علىٰ من يقتني الجهاز ومحيطه، سواء شخصيًّا أو عبر قاعات ألعاب الفيديو جيم التأجيرية؛ وعليه فإن تلك القفزة التقنية الهائلة للألعاب الإلكترونية جعلت سوق الألعاب الإلكترونية هو الأكثر رواجًا من بين وسائل الترفيه الأخرىٰ، وقد أدىٰ ذلك الرواج بدوره إلىٰ إقبال الشركات الكبرىٰ علىٰ ذلك المجال مثل شركة «إليكترونيك أرتس Electronic Arts[٢]» المنتجة للعبة Fifa

---

(١) مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ السلوكيات لدىٰ الأطفال -دراسة وصفية تحليلية علىٰ عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة؛ رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، ٢٠١٢م.

(٢) إلكترونيك آرتس (Electronic Arts) شركة أمريكية، موزِّع، وناشر لألعاب الكمبيوتر والفيديو، قام بتأسيس الشركة «تريب هوكينز» في عام ١٩٨٢م، كانت الشركة مجرد ناشر للألعاب الإلكترونية، ولكن في الثمانينيات بدأت الشركة في تطوير الألعاب الإلكترونية، التي تعمل علىٰ أجهزة الألعاب المنزلية المختلفة؛ ومن ضمنها لعبة Fifa الرياضية وهي من أشهر الألعاب الإلكترونية مبيعًا في المنطقة العربية، وعندما تم تعريبها بصوت المعلق الرياضي «عصام الشوالي» تضاعفت مبيعاتها كثيرًا، فكانت هذه التجربة هي الملهمة لباقي الشركات من أجل تعريب الألعاب. لمزيد من التفاصيل يمكن مراجعة الموقع الإلكتروني للشركة https://www.ea.com/.

الشهيرة لكرة القدم، والتي تبلغ عوائدها (٢,٥) مليارات دولار سنويًا، حيث قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب وذلك عبر تقنية «الواقع الافتراضي»، والتي تحظىٰ بقدر كبير من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة، والخطورة أحيانًا.

ودخول الألعاب الإلكترونية مرحلة الواقع الافتراضي عبر تقنية ثلاثي الأبعاد، جعلها أكثر تشويقًا وجاذبية لكثير من اللاعبين، لأنها أضفت علىٰ اللعبة الإلكترونية نوعًا من التفاعلية والاقتراب من المنازلة الواقعية في اللعب؛ فمثلًا في لعبة الشطرنج بعد أن كان اللعب قديمًا عبر تحريك الأحجار خفية من قبل الحاسوب، أصبح الآن هناك شخصية افتراضية تجلس أمام اللاعب تبادله اللعب؛ بل امتد الأمر للعب مع شخصيات حقيقية يتم اللعب معهم مباشرة On Line عبر شبكة الإنترنت، وهذا الأمر ينسحب علىٰ معظم الألعاب سواء كانت فردية أو جماعية كما في لعبة كرة القدم الأكثر شهرة بين اللاعبين.

كما تتيح تقنيات الألعاب الإلكترونية عبر الواقع الافتراضي للاعبين فرصة إنشاء وتصميم المنازل والشركات أو التدرب علىٰ ألعاب رياضية حقيقية بها مخاطرة عالية في الواقع؛ مثل التزلج علىٰ الجليد في القطب الشمالي، أو القفز عبر الشلالات، أو التجول في أجمل بقاع الأرض أو اصطياد الوحوش في الغابات وغيرها.

وهذا بدوره ينقلنا للحديث عن تقنية نظارات الواقع الافتراضي واستخدامها في الألعاب الإلكترونية، فنظارة الواقع الافتراضي (Virtual Reality Headset) هي جهاز يحتوي علىٰ شاشة توضع علىٰ العينين وتثبت بحزام يحيط بالرأس، حيث تقوم هذه النظارة بإدخال بيانات الواقع الافتراضي للشخص المرتدي لها ليعيش تجربة قريبة جدًّا من الواقع.

وقد بدأ عصر نظارات الواقع الافتراضي في عام ٢٠١٠م عندما ابتكر المراهق الأمريكي بالمر لوكي (Palmer Luckey) أول نموذج أولي لنظارة الواقع الافتراضي التي طُوِّرت لاحقًا لتُعرف باسم(Oculus Rift) ، بعد ذلك بعامين أطلق هذا الشاب حملة تمويل جماعي بحد أدنىٰ من التبرعات يقدر بـ(٢٥٠) ألف دولار لتسويقها، فحصد (٢,٤) مليون دولار من التبرعات، وقد جذبت هذه النظارات اهتمام شركات صناعة التكنولوجيا، فبدؤوا في العمل علىٰ تطوير هذا النموذج الأولـي. بعد ذلك بعامين -تحديدًا عام ٢٠١٤م- أحب مارك زوكربيرج (Mark Zuckerberg) الرئيس التنفيذي لشركة فيس بوك فكرة نظارات (Oculus Rift) ، واشترىٰ الشركة المصنعة مقابل ملياري دولار، كما تمكنت شركة فيس بوك من الاستحواذ علىٰ شركة ناشئة في المجال ذاته والمتخصصة في تطوير التكنولوجيا العصبية مقابل مليار وخمسمائة مليون دولار،

وذلك بهدف استخدام تقنياتها في تقنيات وأجهزة الواقع المعزز والافتراضي التي تطورها(١).

وقد قامت الشركات المنافسة بعد ذلك بصنع نظارات خاصة بها من شركة سوني إلىٰ HTC وسامسونغ أيضًا، وفي الوقت الحالي توجد الكثير من الشركات التي تصنع نظارات الواقع الافتراضي، وكل منها له استخدامه الخاص؛ مثل: شركات الطيران والشركات الطبية وصُنَّاع الأفلام. وبالتزامن مع برامج الألعاب والترفيه، يمكن للنظارات إدخال المشاركين في عوالم افتراضية، وتحويل هذه المشاهد التي كانت معروضة علىٰ شاشة خارجية إلىٰ تجربة حية(٢).

سوق الألعاب الإلكترونية وفخ التحديث:

علاقة الإنترنت بالألعاب الإلكترونية أخذت في التعمق والتعقيد، وصارت شركات الألعاب الإلكترونية وشركات التكنولوجيا والمطورون والمروجون يتنافسون لتقديم خدماتهم التقنية عبر الإنترنت من أجل تيسير انتشار الألعاب وتحقيق أعلىٰ الأرباح وضمان استمرارية تلك الأرباح لحظيًّا ويوميًّا وشهريًّا، وقد دخلت

---

(١) فيس بوك تستحوذ علىٰ شركة CTRL-labs لاستخدام تقنياتها في نظارات الواقع: ٢٤ سبتمبر ٢٠١٩م؛ https://www.tech-wd.com.

(2) What is Virtual Reality?:
https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html.

علىٰ خط التنافس شركات صناعة أجهزة الهواتف المحمولة وعمدت إلىٰ توظيف أجهزة الهاتف المحمول في الألعاب الإلكترونية، ومع انتشار التسوق الإلكتروني عبر تطبيقات الهاتف المحمول؛ سيطرت الألعاب الإلكترونية علىٰ المتاجر الإلكترونية التي تستقبلها الهواتف المحمولة الذكية من خلال شبكة الإنترنت، ويشتريها اللاعب عبر منصاتها الشهيرة، وفي ذلك تقول شركة آبل صاحبة أكبر منصة إلكترونية تجارية: «يضم متجر تطبيقات آبل أكثر من (٣٠٠) ألف لعبة إلكترونية، لذلك يعدُّ اكتشاف الألعاب الإلكترونية الجديدة تحديًا كبيرًا، ومساعدة المستخدمين في القيام بذلك هو هدف رئيس لمطوري الألعاب»[١].

وهذا التطور الكبير والانتشار الواسع لألعاب الهواتف الذكية دفع الشركات لتصنيع هواتف ذكية، مصممة خصوصًا للألعاب، حيث تضم مجموعة من الميزات مثل: معالج فائق السرعة، وأنظمة تبريد متقدمة، وأدوات تحكم خاصة بالألعاب، وشاشات أكبر حجمًا بمعدل تحديث أعلىٰ، وبطارية أكبر، وكل ذلك ليتمكن اللاعب من لعب الألعاب القوية[٢].

---

(١) خدمة الألعاب الجديدة من آبل Apple Arcade: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٣ أكتوبر ٢٠١٩، https://aitnews.com .

(٢) أبرز ٥ هواتف ذكية للألعاب خلال عام ٢٠١٩: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٢٦ مايو ٢٠١٩، https://aitnews.com.

التطورُ ذاته تم في صناعة الحواسيب؛ حيث أصبحت الألعاب أحد أهم مستلزمات التحديث والتطوير داخل مصانع الحواسيب والأجهزة اللوحية، كما تطورت شاشات العرض تطورًا هائلًا علىٰ مدىٰ العقد الماضي، حيث اتجهت بعض شركات التكنولوجيا إلىٰ إنتاج شاشات مخصصة للألعاب تتمتع بالعديد من الميزات والتقنيات الجديدة والمواصفات التي تجعل اختيار الأنسب منها مهمة صعبة.

وعليه فإن كلمة السر في مبيعات وصناعة الحواسيب والهواتف الذكية هي «التحديث»؛ تحديث الألعاب وترقيتها، وشهرة ألعاب بعينها تتطلب مواصفات خاصة معقدة دائمة التحديث والتطوير لا تتوفر مواصفات تشغيلها في كل جهاز، ومن ثم تبرز ضرورة تحديث وترقية الأجهزة من قبل المستخدمين، وبهذا تضمن جميع شركات المنظومة التكنولوجية ديمومة الإنتاج وزيادة حجم المبيعات؛ وهذا يفسر الأرقام الخيالية في حجم مبيعات الأجهزة وأرباح شركاتها.

ونلاحظ هنا أن الأهمية الرئيسة للألعاب الإلكترونية تكمن في أنها حركت سوق الحواسيب والهواتف النقالة وحركة مبيعات شركات التقنية بالعموم تحت بند مصطلح «تحديث الألعاب الإلكترونية»، ومن ثم «تحديث الأجهزة الإلكترونية»؛ الأمر الذي قد يشي بأن هناك «شبه اتفاق ضمني» بين شركات التقنية العالمية لتوظيف الألعاب الإلكترونية من أجل تحقيق مبيعات أعلىٰ

لأجهزتها التقنية، مع إحداث التغييرات المستمرة في نسخ الألعاب الإلكترونية وأجهزتها بحجة التطوير والتحديث ورفع الكفاءات اللازمة للاستخدام؛ ومن ثم تضمن الشركات العالمية ديمومة سوق صناعة ومبيعات الأجهزة الجديدة ونسخ الألعاب الإلكترونية، خاصة مع شغف النشء وطبيعتهم الغريزية في تقليد كل جديد جذاب.

وهذا «التحديث التجاري» قد لا يكون له علاقة مباشرة بالتطور والتحديث التكنولوجي الطبيعي الواقع في المراكز البحثية والتقنية، بدليل أن كثيرًا من الإضافات التحديثية لا تؤثر كثيرًا في مسار الألعاب الإلكترونية وتحقيقها لهدف التسلية والترفيه.

وما يعزز تلك الفرضية أن هذه العلاقة الطردية بين التحديث والمبيعات لا تتحقق في حالة شاشات العرض التلفزيونية، فالأسرة لا تشتري تلفزيونًا جديدًا كل عام لمجرد ظهور مميزات ثانوية جديدة، بل كل عدة سنوات يمكن تغيير التلفزيون، وهناك أسر كثيرة لم تغيره لعقود، وهذه فرضية إن صحت فهي بحاجة إلىٰ جهود مكثفة لدراستها والتفكير البحثي في آليات مواجهتها عالميًا، حتىٰ لا يظل الأبناء والآباء أسرىٰ لهذا السوق التنافسي الاستنزافي.

التطوير الجماهيري للألعاب الإلكترونية:

ونعني به اشتراك الجمهور العادي خارج نطاق شركات الألعاب في بث ألعابهم على الإنترنت، وكذلك تطوير الألعاب وتصميمها واستحداث ألعاب جديدة من خيال وإبداع الجمهور؛ وفي ضوء ذلك تعقد الدورات التدريبية التي تمكن الجمهور من دخول ساحة صناعة وتطوير الألعاب وامتلاك الأدوات الفنية اللازمة في ذلك.

وساحة المواقع التقنية ممتلئة بإعلانات عن دورات تدريبية من المنزل بنظام الساعات للتدريب على صناعة الألعاب وتصميمها، حيث تحظى بعروض تحفيزية وتخفيضات كبيرة، وهذا مجال تدريبي استثماري يحقق الكثير من المكاسب المالية الآنية للشركات والمدربين، ولاحقة للمتدربين بعد بيع ألعابهم.

وقد قدمت شركة جوجل لعبة فيديو تدعى "Game Builder"، وهي تتيح لأي شخص تصميم ألعاب بسيطة ثلاثية الأبعاد؛ بحيث تتيح اللعبة إمكانية سحب وإفلات الشخصيات والمناظر الطبيعية لبناء اللعبة، ثم استخدام أوامر محددة سابقًا؛ لتحديد كيفية تفاعل الأشياء. وتُعد اللعبة مجانية للعب، وهي مخصصة للأشخاص الذين لا يتمتعون بأي خبرة برمجة أو تقنية لصناعة الألعاب[١].

---

(١) جوجل تقدم لعبة فيديو تتيح إنشاء ألعاب فيديو: البوابة العربية للأخبار التقنية، ١٤ يونيو ٢٠١٩، https://aitnews.com.

ومن الشركات التي تساعد الجمهور في تحقيق هدف بث ألعابهم المبتكرة شركة (تويتش) Twitch من خلال برنامج (تويتش إستوديو) Twitch Studio، وهو برنامج صُمم لمساعدة المستخدمين الجدد في الدخول إلىٰ مجال بث الألعاب، كما أن شركة جوجل تسهل عملية البث المباشر إلىٰ يوتيوب من خلال خدمة بث الألعاب STADIA [١].

وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية:

في ظل انتشار وسائل التواصل الاجتماعي علىٰ مستوىٰ العالم استغلت الشركات المالكة لهذه الوسائل مواقعها للولوج إلىٰ عالم الألعاب الإلكترونية بما فيه من ترويج ومزيد من التفاعلية ومن ثم المكاسب المادية، وأكثر الشركات التي حققت نجاحًا في هذا الإطار هي شركة فيس بوك الشهيرة.

فألعاب وسائل التواصل الاجتماعي Social Network Games (SNGs) والتي تعرف بأنها تطبيقات للألعاب، دُمِجَت مع وسائل التواصل الاجتماعي مثل Facebook، وفي مجال الألعاب الإلكترونية يطلق عليها الألعاب الاجتماعية Social Games، تلك النوعية من الألعاب تتميز عن الألعاب الإلكترونية العادية بأنها تتم

---

(١) Twitch تطلق برنامجًا يساعد المبتدئين علىٰ بث ألعابهم بسهولة: البوابة العربية للأخبار التقنية، ١٣ نوفمبر ٢٠١٩، https://aitnews.com .

في إطار إحدىٰ شبكات التواصل الاجتماعي، وتتم بين «الأصدقاء» في الواقع الافتراضي؛ من الأصدقاء الحقيقيين والأقارب وأصدقاء العمل والغرباء أحيانًا، وهي بذلك تختلف عن الألعاب متعددة اللاعبين Massively Multiplayer Online Games (MMOs) والتي تُلعب علىٰ الإنترنت خارج نطاق شبكات التواصل الاجتماعي.

وهذه الألعاب تطورت مع تطور وسائل التواصل الاجتماعي نفسها، وبشكل متوازٍ معها، وهو ما حدث مع الفيس بوك ولعبة المزرعة السعيدة؛ والتي تطورت مع تطور موقع الفيس بوك نفسه، وهي تعد لعبة يتشارك فيها اللاعبون في الزراعة وتربية حيوانات في المزرعة والشراء والبيع وتبادل المنتجات وفق قوانين معينة تتيحها اللعبة.

ولعل أبرز شركتين حققتا نجاحًا تكامليًّا في مجال ألعاب وسائل التواصل الاجتماعي هما: شركة الفيس بوك، وشركة Zynga، ففي عام ٢٠٠٧ قامت إدارة الفيس بوك بفتح المجال للشركات المصممة للألعاب الإلكترونية لتصميم تطبيقات للألعاب علىٰ موقعها، فكانت أبرز الشركات المتقدمة لهذا الغرض هي شركة Zynga صاحبة أشهر ألعاب الفيس بوك الآن مثل: لعبة Texas Holdem Poker ثم لعبة FarmVille التي نقلت الشركة إلىٰ مكانة متميزة بين الشركات المصممة لألعاب التواصل الاجتماعي.

فسهولة الاستخدام والتشارك الاجتماعي من الخواص المهمة لألعاب وسائل التواصل الاجتماعي، كما أنهما من العوامل الجاذبة والمميزة لتلك الألعاب مقارنة بالألعاب الإلكترونية الأخرىٰ، فضلًا عن إمكانية استخدام ألعاب الفيس بوك كوسيلة تسويقية حديثة[1]. وقد حفزت جماهيرية ألعاب شبكات التواصل الاجتماعي خبراء التسويق لاستخدامها كوسيلة حديثة للإعلان الضمني Product Placement، ومثال ذلك قامت شركة McDonald's بالتسويق لمنتجاتها من خلال لعبة المزرعة السعيدة ولعبة محاكاة بناء المدينة CityVille علىٰ الفيس بوك، كما قامت شركة Unilever بالتسويق لمنتجها Dove من خلال ألعاب شبكات التواصل الاجتماعي علىٰ الفيس بوك؛ ويعد مصطلح التسويق بالترفيه Branded Entertainment ومصطلح الترويج الضمني Product Placement وجهين لعملة واحدة، وقد أطلق عليه هذا المصطلح -الترويج الضمني- لأن تُضمَّن المواد الترفيهية المختلفة لماركات قد تظهر داخل المضامين لوجو أو اسم الماركة، أو شكل المنتج في حد ذاته أو عبوته أو تغليفه[2].

---

(١) د. سلوىٰ سليمان الجندي: استخدامات وإشباعات ألعاب الفيس بوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة؛ المجلة العلمية لبحوث العلاقات العامة والإعلان، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، مارس ٢٠١٦، ع ٥، ص ١-٧٣.

(٢) المصدر السابق.

والمثال علىٰ ذلك لعبة Real Racing 3: والتي نزِّلت أكثر من (١٠٠) مليون مرة من متجر جوجل بلاي، لذلك فهي تعد من أشهر ألعاب سباق السيارات، وتضم (١٤٠) سيارة من أشهر الماركات العالمية مثل: فورد، وفيراري، وأوستن مارتن، ومرسيدس بنز، وعليه فاللعبة تروج ضمنيًّا لهذه الماركات العالمية.

يضاف إلىٰ ذلك أن هناك بعض اللاعبين استخدموا نقودًا حقيقية لشراء ألعاب الفيس بوك، أو لتخطي مستويات اللعبة[١].

وفي ضوء ذلك السوق الاستثماري الواعد والضخم استحوذت شركة فيس بوك في نهاية عام 2019 علىٰ أحد أشهر إستوديوهات صناعة ألعاب الفيديو الخاصة بتقنية الواقع الافتراضي، وذلك في مسعىٰ منها لتعزيز منظومتها في سوق الواقع الافتراضي وهو إستوديو (بيت جيمز) Games Beat الذي طور لعبة الواقع الافتراضي الشهيرة (بيت سابر)Saber Beat[٢].

حجم انتشار الألعاب الإلكترونية:

أجريت العديد من الدراسات في الجامعات العربية حول آليات انتشار الألعاب الإلكترونية في الأوساط العربية؛ ومن هذه الدراسات

---

(١) المصدر السابق.

(٢) فيس بوك تستحوذ علىٰ أحد أشهر شركات ألعاب الواقع الافتراضي: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٢٧ نوفمبر ٢٠١٩، https://aitnews.com.

دراسة «د. أماني عثمان» التي طبقت علىٰ عينة قدرها (٢٠٠) ولي أمر من أولياء أمور الطلاب في مدارس البنين الابتدائية بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية؛ حيث تبين أن ٩٣,٥٪ من المبحوثين يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، و٦,٥٪ منهم لا يملكون هذه الأجهزة في البيت، ما يجعل النشء يتمتعون بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية في البيت، ولمدة أطول وبحرية أكبر من اللعب في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الإنترنت.

كما بينت الدراسة أن الأغلبية الساحقة من أبناء المبحوثين يرغبون في الحصول علىٰ آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية الحديثة وذلك بنسبة ٩١,٥٪، في حين أن نسبة ٨,٥٪ منهم لا يرغبون في ذلك[١].

عالميًّا؛ تكشف العديد من التقارير السنوية لشركات الألعاب الإلكترونية العالمية عن التوسع في انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والشباب، ويدلل علىٰ ذلك إحصاءات شركة «إلكترونيك آرتس» حول أعداد اللاعبين لبعض ألعابها، وهي علىٰ سبيل المثال كالآتي: عدد لاعبي لعبة EA Sports قد تجاوز (٩٠) مليون

(١) د. أماني خميس محمد عثمان: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا؛ مجلة كلية التربية -جامعة أسيوط، مج ٣٤، ع ١، يناير ٢٠١٨، ص ص ١٢٦-١٦٠.

لاعب حول العالم، كما فاق عدد لاعبي سلسلة ساحة المعركة Battlefield أربعة وخمسين مليونًا، إضافة إلىٰ ذلك فقد تجاوز عدد لاعبي لعبة The Sims ما يفوق الثمانين مليونًا بين الحاسب الشخصي والأجهزة الذكية(١).

كما نجد لعبة الفيديو الشهيرة (نداء الواجب) Call of Duty تحقق في نسخة الأجهزة المحمولة أكثر من (١٠٠) مليون تنزيل في الأسبوع الأول من طرحها، كما حققت الألعاب الشهيرة الأخرىٰ، مثل: (ببجي)، و(فورت نايت)، و(آبكس لجندز) Apex Legends التابعة لشركة (إلكترونيك آرتس) EA، خلال الأسبوع الأول لإطلاقها، (٢٦,٣) مليون، و(٢٢,٥) مليون، و(٢٥) مليون تنزيل؛ علىٰ التوالي(٢).

وعلىٰ مستوىٰ ممارسة الألعاب نفسها تشير دراسة « د. سلوىٰ الجندي» -التي طبقت علىٰ عينة قوامها (٤٠٠) مفردة من سكان مدينة القاهرة بجمهورية مصر العربية بفئات عمرية أقل من (١٥) سنة لأكثر من (٥٠) سنة من الجنسين- إلىٰ أن الألعاب الأكثر انتشارًا بين الأطفال والمراهقين علىٰ وسائل التواصل الاجتماعي قد أخذت الصورة الآتية: لعبة Subway بنسبة ٥١٪، وهي أكثر لعبة تلعبها العينة،

(١) الموقع الإلكتروني للشركة https://www.ea.com.

(٢) البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٨ أكتوبر ٢٠١٩، https://aitnews.com.

وتشترك معها سباق السيارات، وألعاب الحروب ومطاردات الأعداء، وكرة القدم، وألعاب طائرات، ثم هابي فارم أو المزرعة السعيدة بنسبة ٤٥٪ من العينة يلعبونها، وكاندي كراش بنسبة ٣٨,٧٥٪[١].

وقد حاولت دراسة «رضوىٰ عبد الهادي» تحديد الألعاب الترويحية الإلكترونية الأكثر شيوعًا بين الأطفال في المرحلة العمرية (٩-١٢) سنة ذكور، وذلك من خلال دراسة طبقت علىٰ عينة من الطلاب بمحافظة بورسعيد بجمهورية مصر العربية، وبتحليل مضمون (١٠) ألعاب ترويحية إلكترونية؛ حيث جاءت ألعاب المغامرة كأحد أنواع الألعاب الترويحية الإلكترونية في المرتبة الأولىٰ من حيث القصة التي تقدمها اللعبة الترويحية الإلكترونية، وذلك بنسبة مئوية (٨٠٪)، وجاءت الشخصيات البشرية في المرتبة الأولىٰ من حيث طبيعة الشخصية الرئيسة التي تقدمها اللعبة الترويحية الإلكترونية، وذلك بنسبة (٥٠٪)، وتغلب الأسلوب السلبي غير التربوي علىٰ أسلوب تحقيق الشخصية الرئيسة لأهداف اللعبة الترويحية الإلكترونية، وذلك بنسبة (٩٠٪)، وبلغ مجموع القيم التربوية التي تحتويها الألعاب الترويحية الإلكترونية الأكثر شيوعًا بين الأطفال في هذه المرحلة العمرية (١٤) قيمة تربوية، كما

---

(١) د. سلوىٰ سليمان الجندي: استخدامات وإشباعات ألعاب الفيس بوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة؛ مصدر سبق ذكره.

بلغ مجموع السمات السلبية التي تحتوي عليها الألعاب الترويحية الإلكترونية الأكثر شيوعًا بين الأطفال في هذه المرحلة العمرية (١٨٤) سمة سلبية[1].

ويعلل مستخدمو تلك الألعاب ذلك الإقبال بالعديد من الأسباب؛ فبحسب دراسة «دلال الحشاش» ومن خلال المقابلات مع عينة من طلبة مدارس المرحلة الثانوية بدولة الكويت؛ أشار الطلاب إلىٰ رغبتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب حبهم للعنف وشعورهم بالملل، وأن غالبية أفراد المجموعة التجريبية يلجؤون إلىٰ استخدام الألعاب الإلكترونية من أجل قضاء وقت الفراغ، كما أن غالبية أفراد عينة الدراسة اختاروا أن يكونوا من رجال القانون في أثناء اللعب، كذلك فقد أشار أفراد العينة إلىٰ أن اللعبة كانت تشبع لديهم حب المغامرة[2].

كما أرجعت دراسة «د. أماني عثمان» الإقبال علىٰ اللعب الإلكتروني لعوامل من قبيل: السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي،

---

(١) رضوىٰ طارق محمد عبد الرحمن عبد الهادي: القيم التربوية المرتبطة بالألعاب الترويحية الإلكترونية للأطفال من ٩: ١٢ سنة -دراسة تحليلية؛ رسالة ماجستير، جامعة قناة السويس، مصر، ٢٠١٧.

(٢) دلال عبد العزيز الحشاش: أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السوك العدواني لدىٰ طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت؛ رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن، ٢٠٠٨.

وحب الاستطلاع، والتخيل والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، خاصة أن بعض الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدىٰ اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات(١).

عدد ساعات اللعب وإدمان الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية الجزء المهم في حياة النشء والشباب اليوم في العديد من الدول، حيث بلغت نسبة الطلاب في بعض الدول الذين تتراوح أعمارهم (١٠-١٥) سنة ويلعبون الألعاب الإلكترونية بتكرار كل يوم أو عدة مرات في الأسبوع ٥٣٪، ففي الولايات المتحدة الأمريكية يمضي المراهقون أوقاتًا طويلة في اللعب بالألعاب الإلكترونية تفوق كثيرًا الأوقات التي يشاهدون فيها التلفاز، وبشكل خاص الطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين (١٣-١٧) سنة حيث يمضون (٣,٥) ساعة يوميًّا علىٰ وسائل رقمية في المنزل، في حين (٣,١) ساعة علىٰ مشاهدة التلفاز، كما أن المراهق الأمريكي يمضي (١٠٠٠) ساعة علىٰ ألعاب الحاسوب بعد انتهائه

---

(١) د. أماني خميس محمد عثمان: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا؛ مصدر سبق ذكره.

من الدراسة الإجبارية؛ وفي بريطانيا هناك ٧٠٪ من الأطفال يلعبون الألعاب الرقمية كل أسبوع[١].

كما كشفت دراسة أجرتها شركة (إسيت ESET)[٢] المتخصصة في مجال الأمن الإلكتروني عن مدىٰ الإدمان الذي قد يصل إليه بعض اللاعبين، حيث أظهرت الدراسة اعتراف واحد من كل عشرة لاعبين باللعب المستمر لمدة تتراوح بين (١٢-٢٤) ساعة يوميًا، في حين اعترف ٦٪ من اللاعبين المولعين باللعب المستمر لمدة تخطت (٢٤) ساعة دون نوم؛ وبحثت الدراسة في السلوكيات التي يتبعها (٥٠٠) لاعب لتكشف أن ٨٣٪ منهم يستمتعون بألعابهم المفضلة لمدة ساعتين تقريبًا كل يوم، في حين اعترف ١٠٪ من المشاركين بقضاء وقت يتراوح بين ساعتين إلىٰ خمس ساعات وسطيًّا في اللعب كل يوم. وأثارت اعترافات ٣٪ من اللاعبين القلق؛ حيث يقضون أكثر من عشر ساعات لعب يوميًّا[٣].

---

(١) انظر: فلسطين علىٰ حسن أبو وزنة: علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدىٰ عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة عمان؛ رسالة ماجستير، الجامعة الأردنية، ٢٠١١.

(٢) الاختصار لاسم الشركة المتخصصة في مجال أمن تكنولوجيا المعلومات Antivirus and Internet Security Solutions؛ للمزيد من التفاصيل عن الشركة يمكن الرجوع للموقع الإلكتروني للشركة https://www.eset.com/me-ar.

(٣) مدمنو الألعاب الإلكترونية يخاطرون بأمنهم مقابل الاستمتاع باللعب: البوابة العربية للأخبار التقنية، ١٩ سبتمبر ٢٠١٦، https://aitnews.com.

وعلىٰ مستوىٰ المنطقة العربية بينت دراسة «د. سلوىٰ الجندي» أن أكثر فئتين من أفراد العينة بمصر يلعبون ألعاب الفيس بوك هم الفئة من (١٥) إلىٰ (٢٥) سنة والفئة من (٢٥) إلىٰ (٣٥) سنة[١]. وتوصلت دراسة «د. أماني عثمان» إلىٰ أن ممارسة عينة الدراسة -بالمدارس السعودية- للألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات تأتي في الصدارة، وذلك بنسبة ٣٦,٥٪، أما نسبة ٣٢,٥٪ من المبحوثين فيلعبون بها يوميًّا، ونسبة ٢٢,٥٪ يمارسونها مرتين في الأسبوع، ويبقىٰ نسبة ٦٪ يمارسونها مرة في الأسبوع، و٢,٥٪ يمارسونها مرة في الشهر[٢].

كما أوضحت دراسة «أميرة مشري» التي طبقت علىٰ عينة من أولياء أمور طلبة المدارس الجزائرية، أن المدة التي يقضيها الطالب الجزائري في اللعب بالألعاب الإلكترونية من منظور أولياء الأمور أقل من ساعة في اليوم بنسبة ٤٨٪، ومن ساعة إلىٰ (٣) ساعات في اليوم بنسبة ٤٣٪، وأكثر من ثلاث ساعات في اليوم بنسبة ٩٪[٣].

---

(١) د. سلوىٰ سليمان الجندي: استخدامات وإشباعات ألعاب الفيس بوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة؛ مصدر سبق ذكره.

(٢) د. أماني خميس محمد عثمان: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا؛ مصدر سبق ذكره.

(٣) أميرة مشري: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية علىٰ التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؛ مصدر سبق ذكره، ص ١١٥.

ومن منظور النشء أنفسهم أوضحت دراسة «د. أماني عثمان» أن ممارسة أفراد العينة من طلاب المدارس السعودية للألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحدة في اليوم تأتي في المرتبة الأولىٰ وذلك بنسبة ٢٧,٥٪، وتتقاسم معها هذه المرتبة اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة تفوق خمس ساعات، ويأتي في المرتبة الثانية اللعب بالألعاب لمدة ساعتين وبنسبة ٢١٪، وبعدها في المرتبة الثالثة اللعب لمدة ثلاث ساعات وذلك بنسبة ١٥٪، وفي المرتبة الأخيرة تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أربع ساعات بنسبة ٩٪[١].

كما كشفت نتائج دراسة «فلسطين أبو زنة» أن نسبة مدمني الألعاب الإلكترونية بلغت ٣٩,٨٪ من مجموع أفراد الدراسة البالغ عددها (٤٨٠) طالبًا وطالبة بمدارس مدينة عمان بالأردن، وبررت الباحثة معدة الدراسة ارتفاع النسبة لانتشار الأجهزة، ورخص بعضها، وتوفر الخدمة في معظم المنازل، إضافة إلىٰ التطور التكنولوجي الذي وضع الألعاب الشيقة والهادفة في متناول أيدي الأطفال[٢].

---

(١) د. أماني خميس محمد عثمان: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا؛ مصدر سبق ذكره.

(٢) فلسطين علىٰ حسن أبو وزنة: علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدىٰ عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة عمان؛ مصدر سبق ذكره، ص ٦٥.

وتأكيدًا لهذه النسب العالية في عدد ساعات ممارسة النشء العربي للألعاب الإلكترونية، أظهر المسح الصحي العالمي لطلبة المدارس بدولة الإمارات لعام ٢٠١٥ أن ٥٦٪ من طلبة المدارس الإماراتية من عمر (١٣-١٥) سنة، يمضون ثلاث ساعات أو أكثر يوميًّا في استخدام الألعاب الإلكترونية أو مشاهدة التلفاز، وترتفع هذه النسبة لتصل إلىٰ قرابة ٦٣٪ لدىٰ الفئة العمرية (١٦-١٧) سنة. كما أوضحت تلك الدراسة المسحية الصحية أن الأطفال الذين يفرطون في استخدام هذه الألعاب قد يواجهون مشكلات اجتماعية وعاطفية وسلوكية، كالانعزال الاجتماعي، والخوف الاجتماعي، والقلق والكآبة وضعف الأداء والتحصيل العلمي في المدرسة، مشيرة إلىٰ أن الأطفال قد يشتكون الضغط النفسي، والإجهاد أو الجفاف وحرقان العين، نظرًا للتحديق المستمر في الضوء الساطع، والصور المتوهجة، عبر شاشات الأجهزة الإلكترونية، إضافة إلىٰ أن الطفل الأسير لهذه الأجهزة قد يقل عنده الغمز لترطيب العين[1].

كما بينت نتائج الدراسات أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ما يؤثر في تحصيلهم الدراسي، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب علىٰ وقت

---

(١) الألعاب الإلكترونية إدمان يأسر الأطفال ويدفعهم للهرب من الواقع: جريدة الإمارات اليوم ٢٣ يونيو ٢٠١٩.

وعقول أطفالهم، ما تسبب في العديد من المشكلات، كذلك أبدىٰ الأهالي قلقهم مما تحتوي عليه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية[1].

إضافة إلىٰ أن إفراط الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يجني بعض الآثار علىٰ تنشئته الأسرية والدينية، الأمر الذي دفع بالدراسات بتوصية كل من الآباء والأمهات بضرورة تنظيم وتقليص الوقت الذي يقضيه الطفل مع الألعاب الإلكترونية؛ للحد من آثارها السلبية، والاستفادة من جوانبها الإيجابية، وإيجاد سبل أخرىٰ لترفيه الطفل، كممارسة ألعاب تقليدية مع إخوته، أو أقاربه، أو أصدقائه، أو أن يمارس هواياته كالقراءة، مع التوصية باختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لهم؛ ومشاركتهم في اللعب كوسيلة للحب والترابط بين الطفل ووالديه[2].

علىٰ المستوىٰ العقدي أوضحت دراسة «د. أحمد عبد الباسط» الفقهية أن الألعاب الإلكترونية تعد وسيلة إلىٰ التفريط في الواجبات الشرعية، فالإدمان عليها يجعلها سبيلًا وطريقًا موصلًا إلىٰ الإهمال

---

(١) د. أماني خميس محمد عثمان: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا؛ مصدر سبق ذكره.

(٢) أسيل صالح العايد: أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية علىٰ تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس أنموذجًا -دراسة تطبيقية؛ رسالة ماجستير، جامعة القصيم، ١٤٣٨هـ.

في الواجبات الشرعية والضرورات الحياتية، فكم من مقهىٰ للألعاب الإلكترونية تشتد فيه المنافسات والأذان يرفع ولا يأبه أحد لذلك، وكم من فتىٰ مشدود الانتباه أمام شاشة في إحدىٰ زوايا غرفته، والصلاة تقام، بل صلوات ولا يبرح مكانه، بل إن الإنسان يقصر في حق نفسه يتركها دون أكل وشرب حتىٰ يوشك علىٰ الهلاك، بسبب الانشغال بهذه الألعاب؛ فهذه الألعاب تؤدي إلىٰ ضياع الأوقات فيما لا يفيد، حيث إن هذه الألعاب يمكن أن تستغرق اليوم كله دون أن يمل اللاعب، والله سبحانه سائلنا يوم القيامة عن أوقاتنا وأعمارنا[١].

إن الإشكالية في عدد الساعات التي يقضيها المسلم سواء من النشء أو الشباب، ينبغي أن ننظر إليها نظرة كلية تراكمية، فثلاث ساعات يقضيها المسلم يوميًّا في ممارسة الألعاب الإلكترونية تعني أن ثُمن عمره يُنفق علىٰ «اللهو الإلكتروني»، وهو عمر مختلس من حياة المسلم بما فيه من تعبئة محتوىٰ سلبياتُه تفوق إيجابياته بمراحل، ويؤثر في تنشئته ومكونه الثقافي والعقدي، وينعكس علىٰ سلوكياته ومحيطه المجتمعي، في حين لو فُرِّغت تلك الطاقة الوقتية في أوعية هادفة

---

(١) د. أحمد عطا الله عبد الباسط: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان «دراسة فقهية مقارنة»؛ دراسة منشورة بالمجلة العلمية لكلية اللغة العربية، جامعة الأزهر فرع أسيوط، العدد الرابع والثلاثون -الجزء الأول ٢٠١٥م، ص ص ٧١٥- ٨٣٠.

لانعكس ذلك بالإيجاب علىٰ مستوىٰ الفرد المسلم، وعلىٰ مستوىٰ المجتمع المحيط به، ومن ثم علىٰ مستوىٰ الأمة الإسلامية ككل.

سيناريوهات الألعاب الإلكترونية:

السيناريو المرسوم للألعاب الإلكترونية شيء أساسي في صناعة اللعبة، والمبرمجون هم مهندسو برمجيات يستخدمون الأدوات المتاحة ولغات البرمجة لتحويل التصميمات إلىٰ لعبة، والتقنيات الحديثة لها تأثير في تصميم السيناريو المرسوم في اللعبة الإلكترونية، كما يوجد تقنيات وبرامج حديثة تعمل علىٰ بناء السيناريو المرسوم للألعاب الإلكترونية، وهذه البرامج تفيد كاتب السيناريو في عمل ألعاب إلكترونية متقنة[1].

كما أن الألعاب الإلكترونية ترتبط بالسينما؛ ما جعل كلًّا منهما مكملًا للآخر، فهناك العديد من ألعاب الفيديو تستمد سيناريوهاتها من أفلام سينمائية، وهناك أعمال سينمائية مأخوذة عن ألعاب فيديو. فمشاركة اللاعب للنشاط داخل لعبة الكمبيوتر يوحي بأن اللاعب يصبح ممثلًا داخل اللعبة وليس متفرجًا، وتتحقق بذلك الدراما التفاعلية بالمشاركة في أحداثها.

---

(١) شهرزاد حسن عبد الرحمن: الدور الفني للسيناريو المرسوم وأثره دراميًا وتقنيًا علىٰ الجانب الإبداعي في الألعاب الإلكترونية؛ رسالة ماجستير، جامعة المنيا، مصر، ٢٠١٨.

فألعاب الكمبيوتر تضع اللاعب في وضع مستمر من التفاعل مع اللعبة التي تطور الاستجابات المعرفية والوجدانية والسلوكية[١].

إلا أن هذا التفاعل مربوط برؤية المؤلف كاتب السيناريو، حيث تؤكد دراسة «إسلام عبد الجابر» أن البطل -اللاعب- دائمًا له دور في معظم المشاهد التي يقوم بأدائها والتي لها تسلسل علىٰ حسب رؤية المؤلف؛ فالمؤلف هو الذي يوجه البطل في جميع مراحل اللعبة، وهو الذي يحدد الأحداث الجارية وما الذي يريد أن يحققه البطل في نهاية العمل، بمعنىٰ أن يعيش اللاعب ويتعايش في مراحل محددة ومتسلسلة من رؤية وتخطيط المؤلف، والتي تأخذه من مكان لآخر ومن زمان لآخر، أي أن اللاعب يقوم في كل عمل جديد بمغامرة جديدة يعيش فيها بنفسه، ولكن علىٰ حسب رؤية المؤلف، ورؤية جميع القائمين علىٰ العمل[٢].

وفي ضوء ذلك التباين بين سيناريوهات الألعاب تتعدد تصنيفات الألعاب الإلكترونية؛ وقد حاول العديد من الباحثين تقديم تصنيفات

---

(١) أميرة عبد الوهاب أحمد عبد الوهاب: الدور الجمالي والتقني في تصميم شخصيات الألعاب الإلكترونية التفاعلية؛ رسالة دكتوراه، جامعة المنيا، مصر، ٢٠١٨.

(٢) إسلام محمد عطية عبد الجابر: حركات الكاميرا في ألعاب الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وأثرها الإبداعي علىٰ المتلقي؛ رسالة ماجستير، جامعة المنيا، مصر، ٢٠١٨.

للألعاب الإلكترونية ومجالاتها والتي أخذت في معظمها الصورة الآتية[1]:

١. ألعاب الحركة Action Games.

٢. ألعاب الإستراتيجية Strategy Games .

٣. ألعاب المغامرة Adventure Games .

٤. ألعاب لعب الدور Role Playing Games.

٥. ألعاب الرياضة Sports Games.

٦. ألعاب المحاكاة Simulation Games.

٧. الألعاب التقليدية أو القديمة Classic Games .

المجلات القديمة وتحويل قصصها لألعاب إلكترونية:

فكرة تحويل محتويات مجلات الأطفال القديمة من قصص ومغامرات إلىٰ ألعاب إلكترونية فكرة لاقت قبولًا ورواجًا من قبل إدارة المجلات وشركات تطوير الألعاب علىٰ حدٍّ سواء، خاصة أن اللعبة تعتمد في الأساس علىٰ سيناريو، وهذا السيناريو يعد جاهزًا في المجلات عبر قصصها ومغامراتها، ومن ثم تحقق الأرباح وتجذب

(١) انظر علىٰ سبيل المثال: مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ السلوكيات لدىٰ الأطفال -دراسة وصفية تحليلية علىٰ عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة؛ مصدر سبق ذكره.

الألعاب جيلًا من الشباب تربىٰ علىٰ القصص في صغره، فضلًا عن جذب جماهير جديدة من اللاعبين.

ومن هذه الألعاب الإلكترونية لعبة Force Jump، وهي لعبة قتالية يابانية شخصياتها مستوحاة من عدة قصص يابانية مصورة تُنشر في مجلة يابانية تسمىٰ شونن جمب الأسبوعيةWeekly Shonen Jump، وهي تتبع مجلة Jump الرئيسة؛ وأيضًا لعبة Hearts Kingdom وهي لعبة أكشن وتقمص أدوار وتضم العديد من شخصيات ديزني الشهيرة مثل بطوط Duck Donald، وبندق Goofy، وميكي ماوس Mouse Micky، وشخصيات أخرىٰ.

وهنا وقفة؛ فمجلات الأطفال العالمية تحاول الاستفادة من أرشيفها القصصي في إعادة نشره عبر تقنيات الألعاب الإلكترونية، وعليه فإننا نقترح علىٰ مجلات الأطفال الهادفة وبخاصة التي تهتم بتربية النشء المسلم والتي صدرت في العقود الماضية مثل مجلة براعم الإيمان، والفردوس مجلة الطفل المسلم، ومجلة المجاهد الصغير، وغيرها؛ نقترح علىٰ إداراتها والجهات الراعية لها الاستفادة من أرشيفها القصصي ومغامرات أبطالها الشهيرة في صناعة ألعاب إلكترونية جديدة تناسب الهوية الإسلامية للنشء المسلم، وفي الوقت ذاته تخفف من حدة سيطرة الألعاب الإلكترونية الموجهة أو غير الهادفة وتأثيرها فيهم.

الألعاب الإلكترونية ومحاكاة البطولات الدولية:

في عالم الألعاب الإلكترونية استحدث مطورو الألعاب وشركاتهم ألعابًا إلكترونية تحاكي بطولات الألعاب الدولية، فيلعبها اللاعب وكأنه داخل البطولة ذاتها ويعيش أجواء البطولة وأجواء المدن المقام فيها البطولات افتراضيًّا.

ومن هذه الألعاب لعبة: 2K NBA وهي لعبة تحاكي دوري كرة السلة الشهير، ولعبة Mario & Sonic at the Olympic Games "Tokyo 2020" والتي يروج لها للعب في دورة الألعاب الأولمبية في طوكيو ٢٠٢٠، وذلك من خلال شخصيات افتراضية شهيرة في عالم الألعاب الإلكترونية مثل Mario، وSonic، والإغراء في تحفيز اللاعب للحصول علىٰ الميدالية الذهبية في منافسات الألعاب الرياضية.

وهناك أيضًا لعبة سباق الخيول: "Horse Finish Photo Racing"، والتي تعتمد فكرتها علىٰ محاكاة بطولات سباق الخيول، حيث تتيح للاعب اختيار وتعيين أبطال الفروسية، وتدريب الخيول علىٰ خوض بطولات السباق، ومن خلال هذه اللعبة يستطيع اللاعب خوض سباقات الخيول مع منافسين من أنحاء مختلفة من العالم، من أجل الفوز بتاج البطولة.

وفي الإطار ذاته تأتي لعبة MLB: The Show 19، وهي محاكاة لدوري البيسبول الرئيس Major League Baseball [١].

البطولات الدولية ومنافسات الألعاب الإلكترونية والمحترفون الجدد:

قطاع صناعة الألعاب الإلكترونية وتسويقها -والذي تتجاوز أرباحه السنوية (١٥٠) مليار دولار- هدفه الرئيس هو جني أكبر نسبة أرباح، وفي ضوء هذا الهدف يحاول هذا القطاع الاستفادة من جميع الأفكار الترويجية وتطبيقها علىٰ أرض الواقع ما دام أنها ستحقق الأرباح المرجوة؛ ومن هذه الأفكار فكرة استحداث بطولات دولية للألعاب الإلكترونية علىٰ أرض الواقع تكون علىٰ غرار بطولات كأس العالم، والألعاب الأولمبية وغيرها، مع استحداث مصطلح «محترفو الألعاب الإلكترونية»، وصاحبه استحداث اصطلاح «الرياضات الإلكترونية»؛ فالشركات العالمية ومن خلال اللعب «أون لاين» «Line On» بين لاعبين علىٰ مستوىٰ العالم نجحت في ترسيخ فكرة اللاعبين المشاهير -لاعبي الألعاب الإلكترونية- علىٰ غرار نجوم الفن والكرة، وهذا من شأنه إشعال المنافسة بين اللاعبين، فالأمر انتقل الآن من المتعة وحتىٰ تحصيل الأموال إلىٰ الشهرة والصحافة والتلفزيون، ومن ثم تحقيق

---

(١) توصيف الألعاب جاء من خلال اطلاع الباحث علىٰ التعريف بالألعاب الإلكترونية في منصات الألعاب المتعددة علىٰ شبكة الإنترنت.

مزيد من الأموال والمكانة الاجتماعية الدولية؛ وفي ضوء ذلك أخذت الشركات العالمية في تخصيص منح دراسية في الجامعات لدراسة مناهج متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية، وبات الأهالي يدفعون أبناءهم ليكونوا لاعبين محترفين في هذا المجال.

وباتت ساحة الألعاب الإلكترونية الآن تعرف مصطلح «نجوم الألعاب الإلكترونية»؛ وهم بحسب وسائل الإعلام:

«ينعمون بدخل مرتفع، يصل في بعض الأحيان إلىٰ ملايين الدولارات؛ وأغلبهم في العشرينات من العمر، وتُوقع شركات إدارية ترعىٰ مصالحهم عقودًا معهم، وتشرف علىٰ أمورهم اليومية، وتنظم مشاركتهم في البطولات العالمية للألعاب الإلكترونية، لتحقيق الجوائز التي تصل إلىٰ ملايين الدولارات. ومن أشهر هؤلاء اللاعبين؛ في المرتبة الأولىٰ يحل اللاعب الألماني كورو تاخسومي، بثروة قدرها أربعة ملايين دولار، يأتي بعده اللاعب جون سندلتون بثروة بلغت (٣ , ٧) ملايين دولار، وثالثًا يأتي اللاعب الأردني عمر برقاوي، وبثروة بلغت (٣ , ٦) ملايين دولار، كما تتضمن القائمة اللبناني مارون مرهج، الذي جاء في المرتبة الثامنة بثروة بلغت ثلاثة ملايين دولار»[١].

---

(١) الألعاب الإلكترونية.. من «مضيعة للوقت» إلىٰ صناعة بالمليارات: تقرير لقناة سكاي نيوز العربية، التقرير منشور علىٰ موقع القناة الإلكترونية بتاريخ ٢٩ يوليو ٢٠١٩، https://www.skynewsarabia.com

ومن هذه البطولات الدولية كأس العالم لـلعبة «فورت نايت»، حيث أعلنت شركة «إيبيك جيمزEpic Games»، المطورة للعبة «فورت نايت Fortnite»، عن إطلاق «كأس العالم لفورت نايت Fortnite World Cup»، وقالت شركة ألعاب الفيديو: إن الحدث الرياضي سوف يقدم جوائز تقدر بـ(٣٠) مليون دولار أمريكي، وهو ما قد يجعلها الجائزة المالية الكبرىٰ في تاريخ «الرياضات الإلكترونية»، علىٰ أن يأخذ الفائز المنفرد بالبطولة مبلغ ثلاثة ملايين دولار أمريكي. وقالت الشركة إنها سوف تستمر في عقد منافسات أسبوعية مع جوائز بقيمة مليون دولار أمريكي، علىٰ أن تشمل تلك المنافسات تشكيلة أوسع لفتح المجال للمزيد من المتنافسين. كاشفة عن إنفاقها (١٠٠) مليون دولار أمريكي علىٰ الرياضات الإلكترونية خلال عام ٢٠١٩م[١].

وفي وقت سابق كانت البطولة الدولية للعبة «دوتا ٢ Dota2»، والتي أعطت جوائز بقيمة (٢٥) مليون دولار أمريكي. كما أعلنت شركة OPPO للهواتف المحمولة عن رعايتها لبطولة «بوبجي موبايل» في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا، تمهيدًا لكأس تحدي «بوبجي موبايل X OPPO الشرق الأوسط وشمال إفريقيا

---

(١) كأس العالم لفورت نايت في إبريل مع جوائز بـ(٣٠) مليون دولار: البوابة العربية للأخبار التقنية، ٢٤ فبراير ٢٠١٩. https://aitnews.com/ .

«PUBGM x OPPO MENA»، التي ستشهد منافسة بين أفضل لاعبي المنطقة للترشح للمعركة الافتراضية النهائية، وقالت الشركة إنه يمكن لعشاق «الرياضة الإلكترونية» مشاهدة المعارك عبر البث الحي علىٰ موقع يوتيوب علىٰ قناة «بوبجي»[(١)].

ولا تخلو هذه المسابقات الدولية ذات الجوائز المالية الكبيرة من الغش والسرقة في اللعب، فقد أشارت دراسة استطلاعية عالمية حول الألعاب الإلكترونية الجماعية أجرتها شركة إيرديتو المختصة بأمن المنصات الرقمية، إلىٰ أن ٨٨٪ من اللاعبين مرُّوا بتجربة لعب جماعي أفسدتها محاولات لاعبين آخرين للغش، في حين أقر لاعب من كل ثلاثة لاعبين شاركوا في الدراسة بممارسته الغش في أثناء اللعب الجماعي؛ وهو ما دفع شركة كاسبر سكاي المتخصصة في الأمن التكنولوجي لتقديم حل أمني تقني لمساعدة منظمي بطولات الألعاب الإلكترونية في مكافحة الغش[(٢)].

ويلاحظ هنا أيضًا أن الألعاب الإلكترونية بدورها فتحت سوقًا جديدًا وممتدًّا لشركات أمن التكنولوجيا؛ ما يضاعف من مبيعاتها وأرباحها، فضلًا عن فتح أسواق المراهنات لتغزو بطولات الرياضات

(١) OPPO تعلن عن رعاية بطولة بوبجي موبايل في المنطقة العربية: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ١ مايو ٢٠١٩، .https://aitnews.com

(٢) كاسبرسكي تقدم حل لمواجهة الغش في الألعاب الإلكترونية: البوابة العربية للأخبار التقنية، ١٨ سبتمبر ٢٠١٩، https://aitnews.com .

الإلكترونية تلك علىٰ غرار المراهنات المحرمة والمنتشرة في البلدان غير الإسلامية والمصاحبة لمسابقات الرياضات البدنية.

الفصل الثاني

الألعاب الإلكترونية والهوية الإسلامية

تمهيد

المجتمعات الإسلامية لها خصوصيتها وهويتها المتفردة، وإشكالية الألعاب الإلكترونية أنها صنعت في مجتمعات كنسية ووثنية لها خصوصيتها الثقافية والعقدية الفاسدة، ولها أيضًا معركتها مع الإسلام والمسلمين؛ وعليه فإن الألعاب الإلكترونية بانتشارها المكثف تمثل واقعًا تربويًّا جديدًا يزاحم الروافد التربوية في حياة الأطفال والمراهقين بل والكبار داخل المجتمعات الإسلامية؛ الأمر الذي يدفعنا إلىٰ صك اصطلاح (التنشئة الافتراضية) أو (تنشئة الواقع الافتراضي)، حيث مكوناتها العقدية والتربوية والمعرفية والسلوكية ميدانها ألعاب الواقع الافتراضي؛ وهي مقاربة لاصطلاح (أطفال الديجيتال) الذي صكه بعض الباحثين، فالمطورون الآن هم عماد تلك التنشئة الجديدة سريعة التطور والانتشار، واللعبة المطورة من قبلهم تخضع لهويتهم، ومكونهم العقدي والثقافي والسلوكي، وكذا توجهات المؤسسات والدول التي ينتمون إليها، وفي ذلك يقول «فيل شيلر» نائب الرئيس الأول للتسويق في جميع أنحاء العالم في شركة

آبل: «يلهمنا المطورون بتطبيقات مبتكرة تتمتع بالقدرة علىٰ التأثير في الثقافة وتغيير حياتنا، وهذا صحيح تمامًا كما كان دائمًا»[1].

إذًا فمطورو الألعاب الإلكترونية هم شركاء التربية وصناعة الثقافة الآن؛ والتساؤل الذي يطرح نفسه الآن: ماذا لو كان مطور اللعبة الإلكترونية له هوية إسلامية مستقلة؟ ألن تنعكس تلك الهوية علىٰ سيناريو اللعبة وتصميمها ومن ثم تؤتي ثمرتها النافعة في نفوس المتلقين والممارسين لهذا الألعاب داخل العالم الإسلامي وخارجها؟

الألعاب الإلكترونية مخاطر عقدية:

بدراسة وتحليل مجموعة من الألعاب الإلكترونية، وبعد الرجوع للدراسات السابقة في هذا الإطار العقدي، يتبين أن هناك مجموعة من المخاطر العقدية في الألعاب الإلكترونية تشكل خطورة علىٰ وجدان المتلقي ومكونه العقدي وهويته الإسلامية؛ وقد حاول بعض الباحثين إجمال المخالفات العقدية في الألعاب الإلكترونية، وقد أخذت إجمالًا الصورة الآتية:

(إنكار وجود الله سبحانه وتعالىٰ، أو الملائكة، أو الأنبياء، أو الرسل، أو الكتب السماوية، أو اليوم الآخر، أو القدر خيره وشره

---

(١) آبل تعلن عن أفضل تطبيقات وألعاب متجرها لعام ٢٠١٩: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٣ ديسمبر ٢٠١٩، https://aitnews.com.

-الشرك بالله، أو الإلحاد في أسمائه وصفاته-، وعدم الإيمان بالأنبياء، أو الرسل، أو الاستهزاء بهم، أو الاستهزاء بما جاؤوا به من الوحي -تحليل ما حرم الله، أو تحريم ما أحل الله-، واحتواؤها علىٰ مشاهد فيها سحر أو شعوذة أو خزعبلات، أو تعليمها أو ممارستها -تدنيس أو إهانة الكتب السماوية ودور العبادة-، والتشبه بالكفار كتقديس الصليب والاحتفال بأعيادهم)[1].

إضافة إلىٰ طريقة الصيد بالقتل ومن ثم الذبح غير الشرعي، وما يصاحب ذلك من أكل الحيوانات المحرم أكلها مثل الخنزير كمثال بارز، وهذا واضح في كثير من الألعاب.

وعلىٰ مستوىٰ الواقع الميداني انتهت دراسة «سليمان النيف» إلىٰ أن هناك نسبة موافقة كبيرة من قبل عينة الدراسة بالمدارس السعودية علىٰ أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلىٰ الاهتمام بعبادات

---

(١) انظر: د. عبد الله عوض العجمي: تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدىٰ الناشئة؛ مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية، جامعة الكويت، مج ٣٢، عدد ١٠٨، ٢٠١٧، ص ص ١٥٨-١٩٣.

وانظر أيضًا: د. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق: تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس؛ مجلة العلوم التربوية، جامعة الملك سعود، الرياض، مج ٢٦، عدد ١، فبراير ٢٠١٤، ص ص ٩١-١٠٨.

غير المسلمين[1].

وهذا في حد ذاته يشير إلىٰ نوع من الألفة بين لاعبي هذه الألعاب من المسلمين وبين الطقوس التعبدية الفاسدة من الكفار والمشركين داخل الألعاب الإلكترونية، وهو مؤشر خطير قد يتفاقم مستقبلًا إن لم يُتدارَك.

بدوري كباحث أجريت تحليلًا لمحتوىٰ مجموعة من الألعاب الإلكترونية، ودراسة سيناريوهاتها وتعريفاتها المصاحبة لها، والمنشورة في مواقع الألعاب ومنصاتها المتخصصة، وذلك بهدف الوقوف علىٰ مدىٰ تأثيرها في الهوية الإسلامية؛ لكن قبل الاستغراق في تحليل مجموعة من الألعاب الإلكترونية واستكشاف المخاطر العقدية داخلها دعونا نؤكد نقطتين رئيستين:

- الأولىٰ: جانب كبير من مخاطر الألعاب الإلكترونية علىٰ عقيدة المسلم ليس عمديًّا من قبل صناع الألعاب الإلكترونية، ولكنه مرتبط ارتباطًا وثيقًا بالمكون الثقافي والعقدي لصانع اللعبة، ومن ثم للمجتمع الذي صنعت فيه اللعبة الإلكترونية؛ فهي إما بين الغرب النصراني وإما بين أقصىٰ الشرق الوثني وبينهما

---

(١) سليمان بن نيف النيف: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علىٰ القيم التربوية لدىٰ طلاب المرحلة المتوسطة «دراسة ميدانية»؛ رسالة ماجستير، جامعة القصيم، ١٤٣٨هـ. ص ١٣٣.

اليهود، إضافة إلىٰ بعض العقائد الفاسدة، وجميع هذه العقائد المحرفة والفاسدة تشمل طقوسًا ومكونات عقدية فاسدة سواء علىٰ مستوىٰ الشكل أو المضمون؛ ولكنها بهذه الصورة تبقىٰ مقبولة إذا كانت مقتصرة علىٰ المجتمعات التي صنعت بداخلها وجمهورها الكتابي أو المشرك أو الوثني؛ لكن الإشكالية تكمن في تعاطي المسلمين معها، ليس تعاطي مشاهدة فقط، ولكنه تعاطي مشاهدة وممارسة واستغراق في مكونات اللعبة وتكرار لعملية التلقي، فالعمل الدرامي أو الكرتون علىٰ سبيل المثال قد يشاهده بعض المسلمين مرة ولا يحبون أن يشاهدوه الثانية تجنبًا للتكرار، لكن اللعبة الإلكترونية قائمة علىٰ تكرار اللعب والترقي داخل اللعبة، ومن ثم فإن المسلم يدور في حلقة تلقي تكرارية لجملة من المفاسد العقدية التي يخشىٰ معها علىٰ عقيدة المسلم وهويته.

- الثانية: لا نهمل الجانب العمدي في المخاطر العقدية وبصفة خاصة مع الألعاب الإلكترونية التي تحكمها قواعد الصراع مع الإسلام -وهي غير قليلة- وتلك التي تسعىٰ لنشر عقيدة صناعها في صفوف الثقافات الأخرىٰ، وتتجلىٰ أعلىٰ صور ذلك في محاولات التنصير في صفوف المسلمين عبر آلية الألعاب الإلكترونية، وهو ما يستدعي الانتباه والمدافعة من

قبل المتخصصين وأولـي الأمـر، مع فهم واستيعاب توظيف تلك الآلية كأداة من أداوت الصراع، والتفكير في كيفية توظيفها ومدافعة الطرف الآخر من خلالها.

وعليه وفي ضوء الحالتين المذكورتين تبرز أهمية تحليل الألعاب الإلكترونية من أجل ملامسة المخاطر العقدية بداخلها، وذلك حتىٰ تنتبه الأسر وينتبه أولو الأمر لخطورة الألعاب الإلكترونية الوافدة علىٰ هوية المتلقين، والتي قد تكون لها انعكاساتها المستقبلية السلبية علىٰ الأمة الإسلامية برمتها.

الرموز العقدية في الألعاب الإلكترونية:

لا تخطئ عين المتتبع للألعاب الإلكترونية الكثير من الرموز والأشكال ذات الدلالات العقدية المنافية للهوية للإسلامية؛ ومن تلك الرموز:

- **الصليب**: ويوجد في كثير من الألعاب العديد من الصلبان المختلفة الأشكال، وهو الشعار المقدس لدىٰ النصارىٰ.
- **النجمة السداسية**: ولا يخفىٰ علىٰ أحـد ارتباطها باليهود وبالصهيونية العالمية.
- **المثلث والزوايا والأشكال الهندسية المعقدة والجماجم**

والعظام والهياكل الآدمية والحيوانية: وهي رموز لها مدلولات مهمة وبصفة خاصة عند أهل السحر والكهان.

- **رموز من المعتقد الشنتوي**: والشنتوية عقيدة سكان اليابان، والتي تقوم علىٰ تعدد الآلهة؛ فالشمس والأرض والكثير من الحيوانات والنباتات مقدسة لديهم وهي تأخذ صفة الآلهة، ومنها ألعاب تسوق للسحر والشعوذة، ومنها ألعاب تروج لتعدد الآلهة مثل لعبة Dissidia؛ وهي عبارة عن حرب بين إله الخير وإله الشر.

الصليب محور ارتكاز معظم الألعاب الإلكترونية الوافدة:

من أكثر الرموز الشائعة في الألعاب الإلكترونية هو الصليب؛ وهو أمر طبيعي نظرًا لنشأة معظم الألعاب في الغرب النصراني، والصليب يعرض في الألعاب الإلكترونية بطريقة تقديسية في مواقع متعددة داخل اللعبة، ولا يقف عند الحدود الشكلية ولكنه يرتبط بالمضمون البطولي؛ فالبطل عندما يحقق نجاحًا داخل اللعبة فيكون تقبيل الصليب أو الترميز بشارة الصليب أمرًا أصليًّا داخل الألعاب، وهذا واضح جلي في الألعاب الإلكترونية الرياضية وبصفة خاصة لعبة كرة القدم FIFA، حيث يتحقق الترميز مع أهداف المباراة التي يحرزها اللاعب، فيجد الطفل نفسه بحسب برمجة اللعبة مدفوعًا إلىٰ أن يرمز للجماهير بالتثليث، أو أن يقبِّل سلسلة عليها صليب في رقبته.

قد يكون في ذلك محاكاة لواقع لاعبي كرة القدم من النصارىٰ، حيث يقوم بعضهم بهذه الحركات بعد تسجيلهم الأهداف، ومن ثم فاللعبة تعكس واقعًا غربيًّا ميدانيًّا؛ لكن تأثيرها في أطفالنا خطير، فوجود الصليب في حد ذاته داخل اللعبة يحقق الألفة بين اللاعب المسلم والصليب، ومن ثم يضعف إنكاره عليه واقعيًّا، وتعظم المصيبة مع ارتباط الصليب بالنصر والتفوق، وبالبطل المحبب داخل اللعبة حيث الاقتداء والتقليد، وتزداد الخطورة مع الأسر المغيبة والأولاد غير المراقبين وليس لدىٰ أبنائهم الحصانة الكافية قبالة تلك الأمور، ما يجعل الأسرة تتفاجأ بتعظيم الابن للصليب وتكون اللعبة الإلكترونية هي السبب.

الخطورة تعظم في الألعاب الحربية وبخاصة الموجهة، والتي يكون فيها الجيش المراد له النصر هو جيش صليبي، وجميع جنوده يرتدون الصليب، والطرف الآخر هم الأعداء وفي الغالب يكونون مسلمين، وهذا واضح في لعبة تسمىٰ "Stronghold Crusader"، والتي تُتداوَل في مواقع الألعاب الإلكترونية تحت اسم (صلاح الدين)، وهي لعبة شهيرة ومنتشرة بين الأطفال والمراهقين، وهي عكس اسمها العربي الترويجي تمامًا، الأمر الذي قد يخدع الآباء في التعامل معها عند اختيارها للأبناء.

ولعبة صلاح الدين الحربية تلك هي لعبة إستراتيجية تسمح بتكوين الجيش الصليبي المرتدي بأكمله للصليب، مع بناء الحصون والمتاريس العسكرية الصليبية، والهجوم علىٰ الأعداء وتحقيق النصر من أجل الصليب؛ وهي معارك تجسد في وجدان النشء فكرة الحروب الصليبية المقدسة عند النصارىٰ. وهو ما يشير إلىٰ أن الحروب الصليبية والقتال من أجل الصليب حاضر وبقوة في وجدان صانعي الألعاب؛ وهذا واضح بصورة أكبر في لعبة Dante's Inferno، وهي لعبة إلكترونية قائمة علىٰ تناول الحياة بعد الموت وتركيزها علىٰ ما يطلق عليه «طبقات الخطيئة التسع في الجحيم»، وتصوير الملائكة، مع التركيز علىٰ أن قتلىٰ المسلمين في الحروب الصليبية هم أهل النار، وقتلىٰ النصارىٰ هم أهل الجنة.

هذه الألعاب ومثيلاتها من الألعاب التي تتمركز حول الصليب والكنيسة والحروب الصليبية -وهي كثيرة- تحدث نوعًا من الخلل المفاهيمي والعقدي عند متلقي اللعبة المسلم، فقواعد اللعبة تفرض علىٰ اللاعب أن يسير وفق خطوات مبرمجة حتىٰ يصل إلىٰ النصر المنشود الذي يشبع رغبته الأصلية في اللعبة الإلكترونية وهي «نشوة النصر»، ومن ثم فإن اللاعب المسلم وبخاصة المغيب، أو ضعيف التكوين الشرعي والمنعدم أحيانًا، سيجد نفسه يمارس افتراضيًّا كوارث عقدية متمثلة في قتل المسلمين ورفع راية الصليب، والطمع

في الفوز على الأرض ودخول الجنة في السماء ضمن النصارى، والدفع بالمسلمين للنار على أنهم أعداء.

علينا ألَّا نستهين بالأمر، فقد يكون المستهدف من اللعبة هو النشء النصراني، لكن تمكن الطفل المسلم من الوصول لهذه اللعبة ومثيلاتها وتكرار اللعب بها وتحقيق انتصارات نصرانية افتراضية متعددة من خلال اللعب، أمر لا تحمد عقباه على المدى البعيد، إن لم يتدارك الأمر تحصينيًّا على مستوى الألعاب الإلكترونية؛ وهنا أقترح أن يكون هناك دليل عقدي يوزَّع على الأسر المسلمة لينتبهوا إلى تلك المخاطر العقدية في الألعاب الإلكترونية ويتعاملوا مع أبنائهم وفق هذا الأساس.

الحرب المباشرة على الإسلام والمسلمين عبر الألعاب الإلكترونية:

المحلل للألعاب الإلكترونية سيلمس وجود مجموعة من الألعاب الإلكترونية المؤصلة للحرب على الإسلام والمسلمين، وفيها يُلعب ويُترَقَّى داخل الألعاب الإلكترونية وفق صراحة ووضوح في إعلان الحرب على المسلمين من قبل الغرب النصراني، والتحرك الافتراضي داخل الألعاب من أجل تحقيق النصر الصليبي المنشود؛ والنماذج على هذه الألعاب الإلكترونية كثيرة ومتعددة ومنها لعبة تسمى Splinter Cell Conviction، وهي عبارة عن مهمات قتالية

للجيش الأمريكي في العراق بعد احتلال أمريكا لها، وتظهر بغداد في اللعبة مدينة منهارة حيث المباني المنهارة والسيارات المدمرة والخراب الذي يطول كل شبر، وهدف اللاعب البطل -والذي قد يكون مسلمًا- هنا والمتمثل في الجندي الأمريكي هو اصطياد العدو الخطير وغير المرغوب فيه داخل اللعبة، والذي يُصوَّر داخل اللعبة علىٰ أنه المسلم العراقي المدافع للعدوان الأمريكي. الأمر ذاته تكرر في لعبة تسمىٰ Medal Of Planet، ولكن زاد علىٰ العراق أفغانستان حيث يحارب الجيش الأمريكي في العراق وأفغانستان، فالمسلم المقاوم للاحتلال الأمريكي يسمىٰ داخل اللعبة إرهابيًّا، وتحقيق النقاط والترقي داخل اللعبة والانتصارات جميعها مرتبطة بالبطل داخل اللعبة، والبطل هنا هو الجندي الأمريكي، وافتراضيًّا يقتل الطفل المسلم كل من يشك فيه من المسلمين بحسب قواعد اللعبة حتىٰ يحقق النصر المنشود؛ وهذا من شأنه خلخلة المفاهيم عند النشء المسلم، وقد يدفع بهم واقعيًّا لتشكيل نظرة مغلوطة عن الأعداء، ويتصعب الأمر علىٰ الأسرة والتربويين في تشكيل وعي النشء وفق الهوية الإسلامية النقية، والتي تتضمن قواعد المدافعة والولاء والبراء وغيرها.

فوعاء النشء قد امتلأ فسادًا افتراضيًّا، وعلينا ابتداءً أن نفرغ هذا الفساد الافتراضي من وجدان النشء حتىٰ نتمكن من تعبئة المكون

الإسلامي الصحيح في داخله، وهي مهمة بالغة الصعوبة خاصة في ظل الفجوة العميقة بين التطور التكنولوجي للألعاب الإلكترونية وبين البناء التربوي والمنهجي في الواقع الإسلامي، وهي فجوة تزداد يومًا بعد يوم؛ فالتطور التكنولوجي سريع، وانتشار الألعاب الإلكترونية داخل المجتمعات الإسلامية مكثف، والمسلمون شبه مغيبين عن ميدان صناعة الألعاب الإلكترونية، وإن وجدت فالهوية الإسلامية داخلها أشد ضعفًا، يضاف علىٰ ذلك أجواء العلمانية وتغييب الشريعة في معظم مناحي الحياة فيزداد الأمر صعوبة وتعقيدًا.

الألعاب الإلكترونية وصناعة العداء ضد المسلمين:

أعلىٰ صور العداء الصليبي للمسلمين نلمسه في لعبة تسمىٰ «مذبحة المسلمين» Muslim Massacre -يلاحظ ابتداءً أن حرف M مكتوب في اللعبة علىٰ شكل علم أمريكا- واسم اللعبة يدل علىٰ معناها فهي لعبة مليئة بالكره والمصطلحات المعادية للإسلام والعنصرية.

فاللعبة تستفتح بخطاب للرئيس الأمريكي موجه للأمم كافة، ومن ثم للجيش الأمريكي الافتراضي المتأهب لمواجهة أعداء أمريكا، ويمثل هذا الجيش كل من يقوم بلعب اللعبة لأنه هو بطل اللعبة الافتراضي الذي ينشد النصر علىٰ الأعداء؛ واللاعب الحقيقي -والذي قد يكون مسلمًا- يسعىٰ للنصر بديهيًا.

إلى نص خطاب الرئيس الأمريكي الافتراضي داخل اللعبة العدائية:

(إخوتي الأمريكيين، اجتمعنا هذه الليلة في وقت اختبار، استدعينا للعب دور حاسم في تاريخ الإنسانية، لكل الناس في كل مكان، الشر الحقيقي في العالم الإسلامي، حينما يضحكون عند فقدان أرواح بريئة حيث يحتضنون الموت علىٰ أنه سبب وعقيدة، خمس سكان العالم مسلمون هم مثل قنبلة موقوتة قادرة علىٰ فعل أي جريمة، أعداؤنا قد أرسلوا أطفال الآخرين في مهمات للقتل والانتحار، إنهم أشرار -صوت الجمهور بالتهليل- نسبة الكره في الإسلام تعادل نسبة الجنون في محمد -أستغفر الله العظيم وصلىٰ الله علىٰ نبينا محمد وعلىٰ آله وصحبه وسلم-، علىٰ رؤوس الجبال يوجد آلاف القتلة الخطرين سيكملون كل مهمة تطلب منهم لنشر عدم الأمان والعنف عبر البحار والقارات -هنا تظهر في اللعبة صورة للرئيس الأمريكي الأسبق بوش الابن وخلفه اثنان من مساعديه ومكتوب عبارة «إعلان الحرب علىٰ الإسـلام» War Declared On Islam- يكمل الرئيس: أملي هو أن تسمع كل الأمم نداءنا مجتمعين بمهارة وشرف وشجاعة لوقف انتشار الإسلام بأكثر الأسلحة تدميرًا في العالم علىٰ نطاق واسع والقضاء علىٰ الطفيلي الإرهابي -تهليل من الجمهور- نادرًا ما واجه العالم اختبارًا واضحًا مثل هذا، نحن متفقون منذ هذا

اليوم علىٰ أن نفوز بهذه الحرب بالنتائج والأسباب التي تحددها أمريكا وتقديم العالم الإسلامي للعدالة -الخاتمة بخلفية أمريكا وأبراجها وعلمها).

في خلفية هذا الخطاب العدائي ومع كل عبارة من عبارات الرئيس الأمريكي الافتراضي تظهر صورة أو عبارة تسقط كلامه رمزيًّا علىٰ المسلمين؛ حيث تبدأ الخلفيات بصورة للجيش الأمريكي مكتوب عليها عبارة «الجيش الأمريكي يستعد للحرب»، بعدها صورة لتفجيرات ومكتوب عليها عبارة «(٤١١) قتيلًا في تفجيرات شيكاغو»، ثم صورة لأشخاص عرب فرحين ويحملون الأسلحة وبجوارهم مجموعة من الجثث ومكتوب علىٰ الصورة عبارة «فلسطينيون يحتفلون بالموت»، بعدها صورة لشخص حليق مقبوض عليه من شرطيين أمريكيين ومكتوب علىٰ الصورة عبارة «القبض علىٰ (١٥) مشتبهًا في انتمائهم للقاعدة»، ثم صورة أخرىٰ عليها علم أسود مكتوب عليه راية التوحيد «لا إله إلا الله محمد رسول الله»، وفي داخل الصورة يوجد السفير الأمريكي معصوب العينين وخلفه خمسة أفراد ملثمين ويحمل أربعة منهم الرشاشات والخامس في المنتصف يمسك ورقة يقرأ منها ومكتوب عبارة «تم إعدام السفير الأمريكي»، ثم صورة بعدها لكتائب «عز الدين القسام» بها جنود ملثمون ومعصبون بشارة كتائب القسام -الصورة

ملتقطة لأحد عروض كتائب القسام العسكرية والجنود يحملون الرشاشات- ومكتوب عبارة التحالف العربي يضرب «إسرائيل»، ثم صورة لأعمال شغب مكتوب عليها «أعمال شغب واسعة للمسلمين في أمريكا»، وبعدها صورة مكتوب عليها «وفاة العديد من رجال الشرطة في أثناء أعمال الشغب»، وفي الأخير صورة لمجموعة من العرب مجمعين في دائرة ويقف عليهم مسلح ومكتوب عبارة «المسلمون يعتقلون الوطنيين».

هذه هي مقدمة اللعبة؛ والخطاب والصور بمنزلة قوة دافعة للاعبين لكي يقتلوا المسلمين بلا رحمة.

واضح ابتداءً أن اللعبة موجهة بالأساس لأمريكا والغرب، لكن من الذي يمنع وصول اللعبة لأطفالنا وممارستها، خاصة وأنها متاحة علىٰ الإنترنت؟

إن هذه اللعبة من الألعاب الإلكترونية التي تكرس للكراهية ضد الإسلام والمسلمين، وتداخلت فيها معانٍ كثيرة من التي تعيشها السياسة الدولية في هذا الزمان من قبيل:

(الحرب علىٰ ما يسمىٰ الإرهاب -تشويه صورة المقاومة الفلسطينية ضد الاحتلال الصهيوني-، والمظلومية الصهيونية الكاذبة -التحريض علىٰ المسلمين في الغرب وفي أمريكا خاصة-، وشيطنة

المسلمين -التعدي علىٰ الرموز الإسلامية وعلىٰ رأس ذلك تأتي الإساءة لنبينا محمد صلىٰ الله عليه وآله وسلم-).

الخطورة في هذه اللعبة وكثير من مثيلاتها أنها غير مترجمة، وكثير من النشء قد لا يهتم بالمحتوىٰ اللغوي في اللعبة بقدر اهتمامه بالمغامرة، فاللاعب العربي والمسلم سريع الفهم لقواعد اللعبة وفق الممارسة، وقليل من النشء من يهتم باللغة الأصلية للعبة الإلكترونية في أثناء تتبع قواعد اللعب، ومن ثم فإن اللاعب قد يأخذ مدَّة طويلة في فهم عدائية اللعبة للإسلام والمسلمين، خاصة إذا كانت اللعبة علىٰ المستوىٰ الشكلي فقد يراها اللاعب الصبي أنها لا تسيء للرموز الإسلامية بطريقة مباشرة.

الألعاب مباشرة الإساءة للإسلام ومدافعة اللاعبين المسلمين لها:

لاقت الألعاب مباشرة الإساءة للإسلام والمسلمين مدافعة واضحة من جماهير الألعاب المسلمين، وصلت إلىٰ حد مقاطعة الألعاب بعد حملات من التشهير باللعبة؛ فعلىٰ سبيل المثال نجد لعبة المصارعة Tekken Tag2 وضعت لفظ الجلالة علىٰ أرضية حلبة المصارعة -تعالىٰ الله عما يصفون- فتعرضت اللعبة لحملة مضادة من اللاعبين المسلمين؛ ما اضطر الشركة المنتجة للاعتذار عن ذلك، وعُدِّلت الصورة داخل اللعبة.

وفي لعبة Zack & Wiki بدا صوت الأذان واضحًا في أثناء طقوس حول نار مشتعلة؛ الأمر الذي أثار حفيظة كثير من اللاعبين.

الأمـــــر الاعـــتــــراضـــي ذاتــــــه حـــــدث مـــع لـعـبـة Modern Warfare 2 Call of Duty: وتترجم بـ«نداء الواجب: الحرب الحديثة ٢»، حيث يجد اللاعب نفسه داخل حمام، وفي الحمام صور معلقة وإطار هذه الصور مكتوب عليه (إن الله جميل يحب الجمال) -تعالىٰ الله-.

أما لعبة Little Big Planet فقد صـودرت من الأسـواق لاحتوائها علىٰ آيات قرآنية مصحوبة بموسيقىٰ.

وهكذا فإن الجانب الشكلي المباشر يلقىٰ مدافعة قوية في أوساط المسلمين ويكبد الشركات المنتجة خسائر مالية مباشرة، ويسيء لسمعة الشركات المنتجة، وهذا ما حدث مع لعبة Dante's Inferno التي تقوم علىٰ فكرة محاولة حصول بطل اللعبة علىٰ زوجته بعد موتها، فيقوم البطل بقتل كل من يقابله ويصعد للسماء فيقتل كل من يقابله بما فيهم الرسل -عليهم السلام- في محاولة منه لإنقاذ زوجته من دخول الجحيم؛ وهذه اللعبة مُنِعت في الدول العربية؛ ما أدىٰ إلىٰ خسائر ضخمة للشركة، وقرروا عدم إرسالها إلىٰ الدول العربية. ومن هنا كانت خطورة الألعاب التي لا تسيء مباشرة لكنها تضرب العقيدة بطريقة أكثر عمقًا ودهاءً.

الوثنية في الألعاب الإلكترونية:

يلاحظ علىٰ الألعاب الإلكترونية شغفها بفكرة الأرواح والإلحاد والوثنية، حيث الآلهة والصراع بين القوىٰ التي تحاول السيطرة علىٰ العالم بل علىٰ الكون؛ فنجد الألعاب الإلكترونية تدخل اللاعب في دائرة وثنية شديدة الخطورة فتولد لديه عظمة السيطرة علىٰ العالم، وتخلخل مفاهيمه الغيبية عن العالم الآخر.

وهذه قضية يعاني الغرب وغير المسلمين عمومًا خللًا استيعابيًّا قبالتها، ولديهم تشوش ورفض في كثير من الأحيان لها، ومن ثم فقد انعكس هذا التشوش علىٰ صانعي الألعاب في كتابة سيناريو الألعاب الإلكترونية وفي تصميمها؛ يظهر هذا الأمر جليًّا في كثير من الألعاب الإلكترونية، فنجد علىٰ سبيل المثال لعبة Darksiders والتي تعبر عن حرب تحدث في نهاية العالم بين ما تصوره علىٰ أنه الخير والشر، وتحتوي اللعبة الإلكترونية علىٰ مشاهد متخيلة حول آخر العالم والقتال بين من تدعي أنهم الملائكة والشياطين.

وفي لعبة Bayoneta نجد شخصية «بابيونتا» والتي تجسد المسيح الدجال بحسب الفهم الغربي لقضية المسيح الدجال.

أما لعبة God Of War «آلهة الحرب» فهي عبارة عن تجسيد الآلهة في صورة أشخاص ووحوش مقاتلة في قصص أسطورية،

ويقوم اللاعب بالتحكم في بطل اللعبة والقتل به ضد الآلهة الأخرىٰ؛ وهي لعبة وثنية شركية تنقل اللاعب إلىٰ عالم الإغريق وأساطيرهم الوثنية، وتنتهي اللعبة بقطع رؤوس الآلهة؛ ليقول المنتصر في النهاية -وهو اللاعب بطبيعة الحال والذي قد يكون مسلمًا-: «البشر الآن مستعدون لسماع رسالتي».

وهناك أيضًا لعبة World of Warcraft: Cataclysm: وهي لعبة ممتلئة بالأساطير وفكرة الآلهة وصراع الآلهة ومقتلهم بما يمهد الطريق لآلهة جديدة لتولي القيادة. واللعبة ممتلئة بالأسماء الغريبة مثل «ساعة الشفق» و»إله النار» وغيرها من المسميات الوثنية.

قد يبسط البعض هذا الأمر ويسكنه في دائرة اللهو، لكن المؤكد أن هذه الجرعات المكثفة والمتكررة من الألعاب الإلكترونية الوثنية قد تجرئ النشء علىٰ القضايا الغيبية، وقد تنقلها لديهم من مرحلة القداسة التامة والإيمان الغيبي إلىٰ الفهم المغلوط والجدل الوثني.

كما أنها قد تشوش ذهن المتلقي قبالة القضايا الغيبية، وستكون المرجعية الثقافية الوثنية التي تلقاها عبر الألعاب الإلكترونية حاضرة في ذهنه في أثناء تقاطعه مع الحقائق الإسلامية والأحكام الشرعية والأوامر الاعتقادية حول القضايا الغيبية في الإسلام.

فكرة التحول وألعاب الرعب والخيال وهوس نهاية العالم:

يلاحظ علىٰ الألعاب الإلكترونية بصفة عامة تركيزها علىٰ فكرة التحول داخل اللعبة للتمكن من تحقيق الانتصارات والترقي والحصول علىٰ الجوائز الافتراضية وأحيانًا الحقيقية، وفكرة التحول مسيطرة علىٰ أفلام الكرتون بصفة عامة، وهي بارزة أيضًا في الألعاب الإلكترونية ولكن بصورة أشد خطورة، لأن اللاعب يمارسها بنفسه، ويقوم بالتحول من شخص آدمي إلىٰ قوىٰ خارقة أو حيوان متوحش حتىٰ يستطيع التغلب علىٰ الخصوم؛ وجميعها تحولات تتنافىٰ مع الشريعة الإسلامية وقد تدخل النشء المسلم في دائرة عقدية وثنية شديدة الخطورة إذا ما اعتقد الصبي فيها أو تعامل مع نفسه في أثناء اللعب علىٰ أنه إله يستطيع التحكم في البشر وفي الملائكة وفي الشياطين وفي النار وفي المطر وفي الرياح وغيرها[١]. إضافة إلىٰ أن كل ذلك يأتي في سياق من الرعب والخيال غير المعقول، والألعاب الخارقة للعادة، مع سيطرة فكرة نهاية العالم وما بعد نهاية العالم من

---

(١) لمزيد من التفاصيل حول فكرة التحول يمكن الرجوع لكتاب: الهيثم محمد زعفان: المخاطر العقدية في قنوات الأطفال العربية؛ مركز البيان للبحوث والدراسات، الرياض، ١٤٣٦هـ.

أحداث علىٰ مسار اللعبة؛ وفي هذا الإطار تأتي ألعاب كثيرة منها علىٰ سبيل المثال[1]:

- لعبة Doom Eternal: وفيها يقوم اللاعب بمواجهة ما تسميهم اللعبة «الشياطين»، وذلك من أجل إنقاذ كوكب الأرض.
- لعبة :Power Rangers– Battle for the Grid وهي لعبة قتال تدور أحداثها حول مجموعة من الأبطال الخارقين الذين يحاربون قوىٰ الشر.
- لعبة Overland: وهي لعبة مغامرات وسفر لتخيل ما بعد نهاية العالم، حيث يقاتل اللاعبون مخلوقات مخيفة، ويحاولون إنقاذ المسافرين الآخرين، والبحث عن الإمدادات للنجاة مثل: الوقود، ومستلزمات الإسعافات الأولية، والأسلحة.
- لعبة Rage 2: وتدور أحداثها في إطار خيالي بعد نهاية العالم حول حارس يُسمىٰ ووكر Walker، والذي يبقىٰ علىٰ قيد الحياة بعد أن مات معظم البشر بعد اصطدام كويكب بالأرض، حيث سيضطر للقتال وسط هذا الدمار للحفاظ علىٰ حياته.

---

(١) اعتمد الباحث في سرد توصيف ألعاب الرعب والخيال المذكورة علىٰ تعريفات الألعاب في منصات الألعاب المتعددة، وشروحات الألعاب وطرق لعبها علىٰ موقع اليوتيوب، إضافة إلىٰ تحليل محتوىٰ بعض الألعاب.

- لعبة Ghostwire: Tokyo: والتي تـدور أحداثها في إطـار من الرعب في مدينة طوكيو، حيث اختفىٰ الناس من المدينة اختفاءً غامضًا، وتقع المسؤولية علىٰ اللاعب لمعرفة سبب اختفائهم.
- لا يخلو الأمر من الربط أو الترميز المسيء للإسلام في ألعاب التحول والخيال تلك، ففي لعبة تسمىٰ Chrono Tigger وهي لعبة تحول وخيال تسافر باللاعب -وهـو مغامر شاب في اللعبة- عبر الزمن لأكثر من ألف عام مضىٰ -تصفها اللعبة بالعصور الوسطىٰ- ليجد اللاعب نفسه في عالم يعيش في حالة حرب لمدة طويلة بين الأخيار أي الإنسان، وبين الوحوش الأشرار الذين يسمون Mystic، واللافت أنه يوجد في اللعبة قرية اسمها Medina، وهذه القرية بها «مخلوقات» وهي مكان مقدس بالنسبة لتلك «المخلوقات»، ولا يسمح لأحد غير تلك المخلوقات بدخول تلك القرية. نلاحظ هنا: (المخلوقات «الشريرة» في حالة حرب مع الأخيار -لديهم قرية ترمز لاسم مدينة مقدسة في الإسـلام «المدينة»- والزمن هو العصور الوسطىٰ)، وكلها إشـارات قد ترمز إلىٰ حالة المدينة المنورة والمسلمين فيها في تلك الحقبة التاريخية الممتلئة بالجهاد والحروب بين المسلمين والكفار.

- لعبة Luigi's Mansion 3: وهي لعبة رعب تدور أحداثها في فندق غامض مسكون بالأشباح؛ يذهب إليه ماريو Mario، ولويجي Luigi، وبيتش Peach، وسرعان ما يجدون أنفسهم محاطين بالأشباح، فيقومون بمحاربتهم، واللعبة بها سلاح يُسمىٰ Poltergust G-٠٠ قادر علىٰ امتصاص الأشباح بداخله. كما تدعم اللعبة وضعًا جديدًا يُسمىٰ ScareScraper، الذي يتيح الدخول في سباق جماعي للبحث عن الأشباح، ومواجهة التحديات في طوابق الفندق، مع ما يصل إلىٰ (٨) لاعبين.
- لعبة Psychonauts: وهي لعبة فردية تتيح للاعب التحكم في شخص يسمىٰRaz ويمتلك قدرات نفسية خارقة، مثل القدرة علىٰ الدخول إلىٰ عقول الآخرين، وإشعال النار والتحكم فيها باستخدام عقله، ورفع الأشياء وتحريكها عن بعد باستخدام العقل.

توظيف الألعاب الإلكترونية لخدمة السياسة الأمريكية:

السياسة الأمريكية الدولية حاضرة بقوة في الألعاب الإلكترونية؛ وكان هذا التوظيف محل نظر العديد من المراقبين وبخاصة في أمريكا، حيث توضح الدراسات المنشورة كيف وظفت الولايات

المتحدة الأمريكية الألعاب الإلكترونية لترسيخ فكرة السلاح النووي الرادع والحرب النووية والصراع مع الاتحاد السوفيتي سابقًا في نفوس متلقي الألعاب الدولية داخل أمريكا وخارجها علىٰ حد سواء، فنجد علىٰ سبيل المثال لعبة «قيادة الصواريخ» وهي لعبة بدأت في بداية الثمانينيات وما زالت موجودة بصورة أكثر تطورًا علىٰ شبكة الإنترنت وهي تأتي في سياق الحرب الباردة بين الأمريكيين والسوفيتيين، وتنطلق من إستراتيجيات الدفاع الأمريكية والسوفيتية المعتمدة علىٰ مبدأ التدمير المتبادل المحتم الذي ينص علىٰ أنه من المستحيل أن نخوض حربًا مع بعضنا بعضًا دون تدمير الكوكب بأسره، ولتطبيق هذا المبدأ فعلىٰ كلا الطرفين أن يملكا مخزونًا هائلًا من الصواريخ المتأهبة للإطلاق؛ وهو ما انسحب كلية علىٰ اللعبة فانتقل بالمبدأ من الحالة السياسية الإستراتيجية إلىٰ حالة اللعب الإلكتروني.

فعلىٰ اللاعب أن يقوم بإطلاق الأسلحة النووية علىٰ المدن ويجب عليه أن يقذفها بعيدًا عن سماء مدينته باستخدام الصواريخ، ويستمر ذلك إلىٰ أن يتمكن اللاعب من تدمير جميع صواريخ العدو إلىٰ أن ينفد مخزون أسلحة اللاعب أو أن تكون جميع مدنه قد تدمرت. تتقدم المستويات في اللعبة إلىٰ مراحل أصعب فأصعب،

والمغزىٰ الجزئي من هذه اللعبة هو أنه لا يمكن الفوز فيها، وهذا الأمر يراه المحللون أنه يعكس واقع الحرب النووية[1].

الإشكالية في هذا النموذج من الألعاب هو تصدير فكرة الحرب النووية للاعب وصناعة الخوف من القوىٰ التي تمتلك هذا السلاح الفتاك، فيزرع المهابة والخوف في وجدان النشء ويصنع الفوقية المزيفة بين أبناء الدول المالكة للنووي وغيرها من الدول الأخرىٰ التي لا تمتلكه. ولعل هذا الأمر يتضح أكثر من خلال لعبة Fall-out76 وهي لعبة أمريكية الصنع تدور قصتها حول حدوث حرب نووية عالمية دمرت الأخضر واليابس، وفي ضوء هذه الحرب النووية المدمرة ظهرت كائنات غريبة مرعبة نتيجة تفاعلات بيولوجية حدثت بعد الحرب النووية، وعلىٰ اللاعب أن يقاتل هذه الكائنات الغريبة المرعبة.

وفي ظل محاولات بسط النفوذ الأمريكي وتصدير فكرة الهيمنة والسيطرة علىٰ حكومات العالم تأتي لعبة دوس إكس Ex Deus، حيث تخطط عصابة غامضة من السياسيين وكبار رجال الأعمال لإنشاء نظام عالمي جديد، فتبدأ اللعبة بإطلاق فيروس مصنع لنشر

---

(١) ماثيو آشتون- ترجمة؛ رنا الحنايا: ألعاب إلكترونية لتشغيل الدماغ السياسي؛ مجلة الدبلوماسي، ع ٦٣، معهد الأمير سعود الفيصل للدراسات الدبلوماسية، وزارة الخارجية، ٢٠١٢، ص ص ٤٨-٥١.

الذعر والفوضىٰ، ومن ثم استخدامه كعذر لمحاولة السيطرة شيئًا فشيئًا علىٰ الحكومات حول العالم؛ اللعبة فيها أحداث كثيرة ولكنها تسعىٰ لتكريس فكرة رئيسة وهي أن «الديمقراطية أمر يستحيل تطبيقه»، وأن الأفضل كون المجتمع تحت حكم من نصب نفسه من ذوي الحكمة، والمنطلقة من فكرة «الملوك الفلاسفة» لأفلاطون بحسب اللعبة؛ أول مهمة في اللعبة تنطوي علىٰ هزيمة «الإرهابيين» الذين قاموا باحتلال تمثال الحرية في أمريكا، والمرحلة التالية هي قتل الزعيم الإرهابي، لكن إذا اختار اللاعب ألا يقتله فيمكنه التحدث معه حول «طبيعة الديمقراطية الأمريكية»، وتجرىٰ هذه المحادثة في مقر «اللجنة الثلاثية ومجموعة بيلدربرغ»؛ ويرىٰ المحللون أن لعبة «دوس إكس» تتلاعب بالفرق بين المقاتلين من أجل الحرية والإرهابيين، وبين الديمقراطية والحرية كما تتطرق للعلاقة بين المنظمات غير الحكومية والحكومات[1].

في الإطار السياسي ذاته تأتي لعبة تروبيكو No4 وهي لعبة تمكن اللاعب من فعل ما يصعب تجربته في العالم الواقعي؛ حيث تمكن اللاعب من تقمص شخصية حاكم جزيرة صغيرة يسعىٰ إلىٰ تشكيل وهيكلة حكمه السياسي داخل الجزيرة بطريقة لا حدود لها؛ فهو يمكنه القيام بأي شيء يريده تقريبًا، فاللعبة تعطيه مطلق العنان

---

(١) المصدر السابق.

للعب دور الزعيم السياسي للجزيرة كما يريد؛ وكل قرار سيأخذه اللاعب داخل اللعبة سيجلب مئات النتائج، فعلىٰ سبيل المثال: إذا قرر التركيز علىٰ استخراج المعادن من المناجم فسيجني المزيد من المال، لكن الناحية السلبية هي أن معدل الجريمة سيرتفع وبيئة الجزيرة ستتضرر، وإن قام اللاعب بالاعتماد كلية علىٰ الشرطة لمكافحة معدلات الجريمة المتزايدة فسيدب الشعور بانعدام الحرية لشعبه، وقد يفقد مساندتهم له. فكل قسم من الأقسام في لعبة تروبيكو (مثل الجيش والمفكرين) يريدون شيئًا مختلفًا عن رغبات اللاعب الزعيم، وهذه المطالبة في كثير من الأحيان صعبة الإرضاء، ولكن لدىٰ اللاعب العديد من الخيارات تحت أمره مثل: إعطائهم ما يريدون، أو رشوتهم، وفي بعض الحالات النادرة يمكنه إعدامهم، وفي وقت الانتخابات لديه الكثير من الخيارات المشابهة أيضًا؛ حيث يمكنه الفوز بشفافية عالية في انتخابات عادلة، أو أن يجذب الجميع إليه بأن يعلن خفض الضرائب بشكل كبير؛ وإن فشلت كل الطرق فيمكنه أن يحاول إصلاح الوضع بحكم ديكتاتوري. هناك أيضًا أحداث عشوائية تحتاج لمن يديرها، وبعض هذه الأحداث بسيطة كإدارة التذبذبات في السوق والتجارة؛ كما أن هناك أمورًا أكبر مثل محاولة السيطرة علىٰ الضرر في البنية التحتية الناتج عن الأعاصير التي تضرب الجزيرة، كل ذلك بتفاصيل

مبهرة، كما يمكنك متابعة أمور جزيرتك على بعد أميال عدة فوقها، أو يمكنك أن ترى المواطنين وهم يتجولون ويقومون بأعمالهم اليومية[١].

إن لعبة تروبيكو تمكن اللاعب من امتلاك القدر الهائل من السلطة وتدبير الحكم بحسب رغباته، ولكن كل ذلك داخل اللعبة الافتراضية.

الألعاب الإلكترونية لم تكن غائبة عن الأحداث السياسية الواقعية الجارية، فقد أزالت شركة جوجل من متجرها للتطبيقات لعبة حول الاحتجاجات المستمرة في هونج كونج تدعى(The Revolution of Our Times)، واللعبة كانت توثق حياة أحد سكان هونج كونج الذين أصبحوا أكثر انخراطًا في الأحداث التي أدت إلى الاحتجاجات هناك. كما واجهت شركة Blizzard ردود فعل عنيفة من اللاعبين الإلكترونيين بعد أن حظرت من اللعب أحد لاعبي الرياضات الإلكترونية المحترفين بسبب تعبيره عن دعمه للاحتجاجات في هونج كونج[٢].

---

(١) المصدر السابق.

(٢) جوجل تحظر لعبة حول احتجاجات هونغ كونغ: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ١١ أكتوبر ٢٠١٩، https://aitnews.com.

المخاطر الأخلاقية للألعاب الإلكترونية:

تظهر نتائج الدراسات الميدانية أن ممارسة النشء للألعاب الإلكترونية قد أثرت في بعض مبادئهم الأخلاقية وسلوكياتهم الدينية[١]، فالألعاب الإلكترونية تأخذ الأطفال إلىٰ عالم القتل والجريمة والخيال الهدام، إضافة إلىٰ إعطاء الطفل الشعور الكاذب بالانتصار لأنه استطاع أن يسيطر علىٰ العالم بل والكون أحيانًا من خلال جواله أو حاسوبه، فيشعر عندها بالقوة ولا يدري أنها قوة خادعة لا تخرج خارج دائرة الواقع الافتراضي، وعندما يحاول إخراجها لواقعه الحقيقي قد تحدث الكوارث السلوكية والأخلاقية من عنف وضرب وقتل وفساد أخلاقي.

الأخطر أن الألعاب الإلكترونية تأخذ النشء إلىٰ ميدان انحلالي يشيع الفاحشة في أوساط لاعبي الألعاب الإلكترونية، وهذا الغزو الإباحي والأخلاقيات الفاسدة للألعاب الإلكترونية يمثل خطورة مباشرة علىٰ عقيدة الأطفال والمراهقين في المجتمعات الإسلامية وسلوكهم وأخلاقهم وهويتهم وعاداتهم، وذلك لما تتضمنه تلك الألعاب الإلكترونية من مكونات غير أخلاقية كالصور الخليعة

---

(١) انظر علىٰ سبيل المثال: أسيل صالح العايد: أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية علىٰ تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس نموذجًا -دراسة تطبيقية؛ مصدر سبق ذكره.

والمقاطع المتدنية والقصص الفاحشة والخيالية والطرق العنيفة المختلفة والمتنوعة وأساليب لعب القمار وكيفية شرب الخمر[1].

وفي هذا الإطار الانحلالي في ألعاب الواقع الافتراضي يزداد إغراء النشء لمحاولة تجريب هذه النوعية من الألعاب الإلكترونية خُفيةً وبعيدًا عن المراقبين، وبخاصة الوالدان. من هنا كان من الأهمية مراجعة التتبع التاريخي للأجهزة الإلكترونية المستخدمة في اللعب الإلكتروني، لمعرفة نوعية الألعاب والمواقع الإلكترونية التي يرتادها الأبناء، مع التشديد علىٰ وزارات الاتصالات في العالم الإسلامي بضرورة حجب كل منصات ومواقع الألعاب الانحلالية علىٰ الإنترنت.

ولأن اللعبة الكرتونية لا تقف عند حدود المشاهدة مثل الكرتون بل ترتقي لمستوىٰ الممارسة الافتراضية داخل اللعبة، فإن هذا الأمر قد يعبد الطريق للنشء لممارسة تلك الأخلاقيات السيئة في الواقع الحقيقي؛ وهذه الإشكالية السلوكية تلازم معظم الألعاب حتىٰ التي قد يراها البعض مجرد ألعاب ترفيهية بريئة مثل سباق السيارات؛ فعلىٰ سبيل المثال نجد لعبة شهيرة تسمىٰ «جاتا» "auto theft grand"

---

(١) د. عادل عبد الجواد محمد: الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف؛ مجلة الأمن والحياة، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، مج ٢٦، ع ٣٠٤، أكتوبر ٢٠٠٧، رمضان ١٤٢٨هـ، ص ص ٥٤-٥٧.

وتعرف بـ(حرامي السيارات): وتعد هذه اللعبة من أكثر الألعاب الإلكترونية مبيعًا في العالم، وهي تقدم للاعب عالم الجريمة الذي تحكمه الفوضىٰ والانفلات الأمني في العديد من المدن، وتشتمل علىٰ العديد من النوادي الليلية وظهور النساء شبه عاريات، وفي هذه اللعبة يعظم اللاعب الصليب ويضعه علىٰ صدره، كما يتمكن من ممارسة لعب القمار وشرب الكحول، ومن المهام التي يقوم بها اللاعب في هذه اللعبة تسلم شحنة مخدرات وتسليمها إلىٰ رجل معين ودفع مبلغ مقابلها، والمهمة الثانية توصيل امرأة إلىٰ مرقص. وفي هذه اللعبة وعبر المشاهد السلبية المتكررة أمامه فسيتعرف الطفل علىٰ أساليب الجريمة ومعرفة وسائل السرقة، ومشاهدة النساء السافرات، وتبادل القبلات بين الرجال والنساء، والتعرف علىٰ المخدرات وشرب الخمور(١).

إن أقرب الممارسات السلبية في تلك الألعاب الإلكترونية والتي يسهل علىٰ النشء تجربتها هي مسألة تدخين السجائر، فالخطورة في الألعاب الإلكترونية تكمن في أن تدخين السجائر داخل اللعبة لا يقف عند حدود المشاهدة كما الأفلام، فاللاعب بطل اللعبة هنا هو الطفل نفسه وأمامه خيارات ترفيهية افتراضية

(١) سليمان بن نيف النيف: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علىٰ القيم التربوية لدىٰ طلاب المرحلة المتوسطة «دراسة ميدانية»؛ مصدر سبق ذكره، ص ص ٤٩-٥٠.

كثيرة داخل اللعبة منها شرب السجائر، وأحيانًا تناول الخمور والمسكرات، فينتقل الطفل من مرحلة «المشاهدة السلبية» إلىٰ مرحلة «الممارسة الافتراضية»، لتتبقىٰ لديه مرحلة «الممارسة العملية» في الواقع متىٰ أتيحت له الفرصة. وعليه فإن الرقابة علىٰ محتوىٰ الألعاب الإلكترونية بحاجة إلىٰ مزيد من المجهودات من قبل الأسر والأجهزة الرقابية المعنية؛ خاصة أن مسألة تقليد النشء لأبطال الألعاب الإلكترونية كانت محل اهتمام الدراسات الأكاديمية، حيث تشير دراسة «د. أماني عثمان» إلىٰ أن ٧٦٪ من أفراد عينة الدراسة بالمدارس السعودية قلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية، وأوضحت أن ٣٤٪ من أفراد العينة يقلدون أبطال ألعابهم الإلكترونية في الحركات، في حين نسبة ٢٥,٥٪ من أفراد العينة قلدوا أبطال الألعاب في اللباس، ونسبة ٢٣٪ من المبحوثين قلدوا الأبطال في الخصال والخلق، ويبقىٰ نسبة ١٨٪ منهم يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية في المظهر والشكل، وعليه فقد ذهبت الدراسة إلىٰ أن للألعاب الإلكترونية تأثيرًا سلبيًا في سلوك الأطفال، فهي تعمل بتخطيط من صانعيها علىٰ زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة أنه صغير السن ولا يعرف مدىٰ خطورة هذه الألعاب علىٰ السلوك والقيم والتقاليد والدين. فتنامي السلوك العدواني لدىٰ الطفل من جراء الممارسة المتكررة

لهذه الألعاب يجعله فردًا يميل للجريمة والقتل بطريقة لا شعورية، ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتىٰ مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية، فينسىٰ بذلك طرق اللعب التقليدية؛ ما يجعله شخصًا غير متوازن في حياته، كما أنها تجعله يميل إلىٰ العزلة الاجتماعية والانطواء علىٰ نفسه، ما يؤثر سلبًا في نموه الفكري والشخصي والاجتماعي[١].

هناك إشكالية أخرىٰ في تصورنا متعلقة بهذا الإطار السلوكي الأخلاقي، وهي ما يمكننا أن نطلق عليها «رفقة الواقع الافتراضي السيئة» فالألعاب الإلكترونية وأبطالها سيئوا الخلق، وشركاء اللعب أون لاين Line On من حول العالم ومن جميع الجنسيات والأعمار والعقائد، يمثلون رفقة جديدة للنشء كبديل عن الرفقة السيئة الخارجية؛ فالآباء يجتهدون في حفظ النشء من رفقاء السوء في الشارع والواقع الحقيقي، ولكنهم قد لا يدركون أنهم بتسليمهم للألعاب الإلكترونية وبخاصة اللعب أون لاين فإنهم يسلمونهم بأيديهم للرفقة السيئة في الواقع الافتراضي؛ فإذا كان خوف الآباء من الرفقة السيئة في الشارع من التدخين أو السلوكيات السيئة أو

(١) د. أماني خميس محمد عثمان: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا؛ مصدر سبق ذكره.

مشاهدة المشاهد الخليعة أو حتىٰ الاقتراب من الفواحش؛ جميع هذه السلبيات يقربها رفقاء الواقع الافتراضي ويزينونها للمراهق والطفل فيقع فيها افتراضيًّا، وقد يكون مهيَّأً للوقوع فيها واقعيًّا متىٰ تهيَّأت له الفرصة.

يلاحظ علىٰ الألعاب الإلكترونية أيضًا كثرة السب والشتم بين المتسابقين؛ فقد يكون السب والشتم موجودًا في محيط النشء الاجتماعي الواقعي لكن التوجيهات التربوية من الآباء تدرب ألسنتهم علىٰ أن تعف عن ذكر هذه الألفاظ، وينكرون عليها تلقائيًّا في ذاتهم؛ أما في العالم الافتراضي حيث لا رقابة ولا توجيه، ومع ترديد اللاعب الإلكتروني للشتائم التي بُرمِج عليها، فيجد اللاعب نفسه يكرر هذه الشتائم لا شعوريًّا بوصفها إحدىٰ متلازمات اللعب، بل أحيانًا قد يتعرف النشء علىٰ شتائم جديدة قد تشمل القذف الانحلالي، وقد تتخطاها للشتائم ذات الدلالات العقدية؛ الخطورة أن هذه الشتائم دخلت الذاكرة الشخصية للنشء وتدربت ألسنتهم علىٰ تكرارها كثيرًا، وألفتها الآذان، وغاب التوجيه الأسري، ففي لحظة باغتة سيكتشف الآباء أن ابنهم لديه جرأة غير عادية علىٰ سب أحد أفراد الأسرة بأفظع الشتائم، ولا تعرف كيف تولدت هذه الجرأة لدىٰ الطفل ليكرر الشتائم بهذه الأريحية ودون خجل.

كما يلاحظ علىٰ الألعاب الإلكترونية كثرة ألعاب الكروت، وهي ألعاب تدرب الأطفال علىٰ لعب القمار، بل وإتقان حيله وطرائق لعبه، واللعب يكون ابتداءً عن طريق النقاط، لكن قد يتطور الأمر في اللعب أون لاين Line On إلىٰ اللعب علىٰ أموال حقيقية من خلال بطاقات الائتمان أو الدفع من خلال شركات الاتصالات الخلوية، خاصة إذا كان اللاعب المقابل غير مسلم وليست لديه مشكلة عقدية أو أخلاقية في لعب القمار.

كما أن كثرة الشخصيات الوهمية وانتحال الشخصيات في حياة الطفل والمراهق من خلال واقعه الافتراضي له علاقة قوية بسلوكيات الكذب والنصب والاحتيال، فالصبي في غالب وقته الافتراضي يكذب وينتحل شخصيات وهمية، فيسهل عليه الكذب والنصب في واقعه، مثل الممثل الذي اعتاد الكذب في حياته التمثيلية فإن الانطباعات قباله تكون دائمًا مشوشة.

في هذا الإطار الأخلاقي نلاحظ أيضًا أن الذكاء في الألعاب الإلكترونية يصور علىٰ أنه الخبث، وتصور الطيبة علىٰ أنها السذاجة وقلة الحيلة؛ وهذا واضح وملموس في كثير من الألعاب الإلكترونية وبخاصة في لعبة «جاتا» الشهيرة، وفي لعبة «ببجي» الأكثر شهرة، وفي لعبة (Kill To Time) «وقت للقتل»، وفي

سلسلة ألعاب (Shooter Person First) والتي تعرف بـ«القاتل الأول»؛ فاللاعب يسعىٰ للسرقة والقتل والغدر وسفك الدماء، وفي هذا العالم الإجرامي حتىٰ تنتصر فعليك أن تكون شديد الذكاء والدهاء والانتباه، وإذا ملكت ذلك فعليك أن تكون شديد الخبث وتملك حيل الخداع والمكر حتىٰ تنال من خصمك، فلو استدعيت قيمك الحقيقية من طيبة وصدق واستقامة فستهزم في اللعبة ولن تترقىٰ في مستوياتها المتعددة، وهذا ما يرفضه اللاعب، فيستقر في وجدان اللاعب الداخلي أنه إذا واجه صعوبات في حياته الطبيعية تصطدم مع قيمه الإيجابية، فقد يجد نفسه لا شعوريًّا يستدعي قيمه السلبية والخبيثة التي تدرب عليها وحقق بها الانتصارات المزيفة في واقعه الافتراضي من خلال ألعابه الإلكترونية، ويسقطها علىٰ واقعه الطبيعي، فيزل وينحرف أخلاقيًّا.

وهذا ما تحقق فعليًّا في الولايات المتحدة الأمريكية؛ فالجريمة التي ارتكبها كلٌّ من المراهقين (إريك هاريس وديلان كي بولد) في مدرسة (كولومبيا) الأمريكية، وقتلهما ثلاثة عشر طالبًا وإصابتهما أكثر من ثلاثة وعشرين طالبًا آخرين ومدرسًا، وذلك بإطلاق النيران عليهم من مدافع رشاشة، كانت هذه الحادثة السبب في ارتفاع معدل القلق العام تجاه الألعاب الإلكترونية، إذ أرجع عدد من المحللين سبب هذه الحادثة إلىٰ كثافة تعرض الطالبين للألعاب الإلكترونية العنيفة،

ووجود لعبة تدعي Doom في منزليهما والتي تعد من أوائل الألعاب الإلكترونية العنيفة(١). وفي ذلك يقول الدكتور أحمد العموش -أستاذ علم الجريمة-: «إن الألعاب الإلكترونية يسمونها «أساطير الوهم»، ويعشقها الطفل منفردًا في عوالمه الافتراضية خلال عزلة تامة بعيدًا عن أعين أسرته، فهي ألعاب تهدف إلىٰ التسلية والمتعة، ولكن في مضمونها تؤدي إلىٰ الانتحار والقتل، مثل: لعبة «الحوت الأزرق» التي انتبه الآباء لها بعد أكثر من واقعة انتحار لأطفال وشباب في العديد من الدول، ثم لعبة «مريم» التي سببت الرعب للعائلات والإيذاء للأطفال الذين لم يستجيبوا، إضافة إلىٰ لعبة «بوكيمون» التي استحوذت علىٰ عقول ملايين الأطفال والمراهقين، وخلَّفت حوادث قاتلة وحالات هوس وجنون، وكذلك لعبة «جنية النار» التي توهم الأطفال بتحويلهم إلىٰ مخلوقات نارية خارقة، وتطالبهم بالبقاء منفردين داخل غرفهم حتىٰ لا يزول مفعول الكلمات السحرية التي يرددونها ومن ثم يحرقون أنفسهم، وكلما انتبه الآباء إلىٰ خطورة لعبة ما تُختَرَع لعبة أخرىٰ باسم جديد»(٢).

---

(١) أمل جمال محمد قطب: التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية علىٰ الإنترنت؛ رسالة ماجستير، جامعة عين شمس، ٢٠١٧.

(٢) تصريح د. أحمد العموش ضمن تحقيق صحفي بعنوان: تعديل نصوص القانون لتتضمن نصًا صريحًا يجرِّم الترويج للألعاب الإلكترونية: جريدة البيان الإماراتية ٢٢ أكتوبر ٢٠١٨، https://www.albayan.ae.

نماذج لبعض ألعاب العنف والقتل وسفك الدماء:

- لعبة فـورت نايت Fortnite: من أكبر ألعاب الفيديو في العالم، حيث سجل أكثر من (٢٥٠) مليون شخص للعب لعبة Fortnite، والتي أصبحت تدر مليارات الـدولارات لشركة Epic Games Inc المطورة للعبة، والتي تتمحور فكرتها حول إطلاق النار واللاعب غير مسلح ومحاط بما يصل إلىٰ (٩٩) لاعبًا يحاولون قتله، وبالرغم من أن اللعبة مجانية، فقد استحدثت شركة Epic فرصًا للحصول علىٰ مئات الدولارات من الإضافات، بما في ذلك الأسلحة الغريبة والجلود، مثل: Dark Voyager، وهي عبارة عن بدلة فضائية سوداء مع شريط عاكس، من خلال الشراء عبر بطاقات الائتمان ضمن اللعبة، ودخلت الشركة مؤخرًا في شراكة مع الرابطة الوطنية لكرة القدم أو دوري كرة القدم الوطني لبيع القمصان التي ترتديها الفرق الرياضية بشكل شائع كجزء من الزي الرسمي للفريق بألوان الفريق وغالبًا مع رقم مطلوب واسم اللاعب بشكل اختياري علىٰ ظهره. تشير إحدىٰ العائلات إلىٰ أن ابنها البالغ من العمر (١٧) عامًا يلعب هذه اللعبة لمدة (١٢) ساعة في اليوم باحثًا عن الأسلحة والموارد، ويشكو المدرسون من نومه في الفصل الدراسي وانخفاض درجاته الدراسية، وفي ذلك تقول لورين

ماريرLorrine Marer، متخصصة بريطانية في السلوك تعمل مع الأطفال الذين أدمنوا هذه اللعبة: «تلك اللعبة مثل الهيروين، إذ بمجرد أن تكون مدمن مخدرات، فمن الصعب الإقلاع؛ لقد خسر الآباء مبالغ كبيرة بسبب استخدام الأبناء بطاقاتهم الائتمانية وربطها بمنصات الألعاب في غفلة منهم»؛ كما يمتد تأثير هذه اللعبة السلبي ليشمل حالات طلاق بسببها، تقول خدمة الطلاق عبر الإنترنت في المملكة المتحدة: إن (٢٠٠) عريضة قد ذكرت لعبة Fortnite وغيرها من ألعاب الفيديو هذا العام بأنها سبب تفكك الزيجات والانفصال بين العائلات. ويشمل العلاج مدة زمنية لإزالة السموم التكنولوجية، حيث يُتخلَّص من أجهزتهم، مع توفير أكل ونوم صحي وعلاج جماعي[١].

ودفعت النجاحات الهائلة لألعاب Fortnite ومنافستها PUBG شركة Electronic Arts إلىٰ إطلاق لعبة Apex Legends ذات الطابع المماثل في وقت سابق من هذا العام، بحيث تتواصل المنافسة بين الألعاب في الزيادة (فكرة المنافسة بين الألعاب وبخاصة ألعاب المغامرة)، وقد صنفت منظمة الصحة العالمية إدمان الألعاب الإلكترونية كاضطراب في الصحة

---

(١) إدمان لعبة Fortnite يجبر الآباء علىٰ إعادة تأهيل أطفالهم: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٢٨ نوفمبر ٢٠١٨، https://aitnews.com

العقلية، وأشارت في تقرير لها إلىٰ أن إدمان ألعاب الفيديو يزيد من مخاطر الإصابة بالاكتئاب والقلق. فـ(٤ , ٢) مليار مشاهدة في شهر واحد للعبة «فورت نايت» علىٰ موقع «يوتيوب» جعل الطبيب النفسي الأمريكي، ليونارد ساكس، يشعر بالقلق إزاء تلك اللعبة، ما جعله يمارس اللعبة ويحكي عنها في مقال نشر له في موقع "Psychology Today"، ومن خلال تجربته يؤكد أن اللعبة ليست ضارة بشكل مباشر، ولكنها تمثل فخًّا إذ تستدرج مستخدميها ليصبحوا مدمنين، وهنا تكمن الخطورة. كما يشير ساكس إلىٰ خطورة ممارسة الأطفال لتلك الألعاب القتالية والتي تشجع علىٰ العنف، لأنها تنمي العنف لديهم وينشأ الصغير علىٰ أساليب الجريمة المختلفة ويتعرف علىٰ حيل تنفيذها، ويتعلم الطفل السلوك العدواني ويظهر هذا جليًّا في سلوكه مع إخوته وأقرانه[١].

- لعبة ببجي PUBG: حققت لعبة Player Unknown's Battlegrounds المعروفة اختصارًا باسم PUBG نجاحًا كبيرًا منذ إطلاقها وحتىٰ الآن، وأصبحت واحدة من ألعاب الفيديو الأكثر شعبية في العالم، وتدور فكرة اللعبة حول المزج بين البقاء

---

(1) https://www.elconsolto.com/medical-advice/advice-news/details/2019/2/12/.

علىٰ قيد الحياة والاستكشاف، حيث تتلخص فكرتها في مشاركة (١٠٠) لاعب يقفزون من طائرة حربية من دون إمدادات أو أسلحة، ليبدأ الكفاح للبقاء حتىٰ نهاية الجولة. ولكي يحقق اللاعب الفوز فإن عليه أن يكون آخر الأحياء بعد قتل كل المحاربين، بحيث يجب علىٰ كل لاعب أن يدافع عن نفسه وينهب بسرعة المباني المجاورة، ويمكن للاعب اختيار اللعب وحيدًا ضد (٩٩) خصمًا أو اللعب مع صديق أو أكثر.

وكانت الأردن من الدول التي اتخذت قرارًا حاسمًا ضد لعبة PUBG؛ حيث قامت مديرية الأمن الأردنية بالتنبيه علىٰ أفرادها بعدم تحميل هذه اللعبة التي لاقت انتشارًا واسعًا خلال الآونة الأخيرة، محذرة إياهم من أنَّ تحميلها أو لعبها سيُعرضهم لعقوبات شديدة. وقالت مديرية الأمن: إنَّ اللعبة أصبحت منتشرة بين مرتبات الأمن بشكل خاص، وبين أفراد الشعب بشكل عام، مشيرة إلىٰ أنَّ لعبة PUBG تُمثل خطورة كبيرة، نظرًا لتحريضها علىٰ العنف، وتركز في جوهرها علىٰ تشكيل جماعات مسلحة. ولم تكن مديرية الأمن هي المديرية الأردنية الوحيدة التي تقدمت بمطالبات لحجب اللعبة، فبحسب ما ذكرت مواقع وصحف عربية فقد تقدمت مديرية التعليم بالأردن بمطالبات مماثلة، مؤكدة أنها

تشكل خطرًا علىٰ الطلاب الذين يلعبونها في جميع الأوقات[1].

- لعبة Clash Royale: تعد لعبة Clash Royale من أشهر الألعاب الإستراتيجية المخصصة للهواتف، حيث بلغ عدد مرات تنزيلها أكثر من (١٠٠) مليون مرة من متجر جوجل بلاي، وتعتمد هذه اللعبة علىٰ تجميع كروت تحتوي علىٰ شخصيات مختلفة يقوم اللاعب باستخدامها في القتال ضد شخصيات أخرىٰ، وللفوز يجب علىٰ اللاعب هزيمة الشخصيات المعادية، وإزاحة الملك والملكة من أبراجهم.

- لعبة Sky Force Reloaded: وتعني «قوة السماء المعاد تحميلها» -اسم اللعبة غير مريح ابتداءً- وهي من ألعاب إطلاق النار، حيث يحارب اللاعب ضد أعداء أكثر قوة في أجواء حربية مثيرة، وتوفر اللعبة رسومات ثلاثية الأبعاد بجودة عالية، مع أسلوب لعب مكثف وغزارة في إطلاق النيران، ويُمكن للاعبين الاختيار بين مجموعة مختلفة من الطائرات، وتتضمن اللعبة العديد من المستويات المختلفة مع وجود عدة مهام متنوعة ضمن كل مستوىٰ.

---

(١) جهود دولية للحد من الألعاب الإلكترونية العنيفة: مجلة سيدتي؛ ٢٩ يناير ٢٠١٩، https://www.sayidaty.net/.

- لعبة Resident Evil4: وهي لعبة تصنف تحت فئة ألعاب تعرف بـ«رعب البقاء»، والمبدأ العام لهذه النوعية من الألعاب هو ضمان بقاء الشخصية الرئيسة في اللعبة علىٰ قيد الحياة من خلال مقاتلته الوحوش والأشباح وآكلي لحوم البشر في بيئة موحشة ومجهولة، حيث لا يعرف المكان جيدًا. وفي لعبة Resident Evil4 يكون اللاعب الرئيس عميلًا من القوات الخاصة الأمريكية ويرسل في مهمة لاسترجاع ابنة رئيس الولايات المتحدة الأمريكية المخطوفة، وخلال الدقائق الأولىٰ من بدء اللعبة، تظهر جثة امرأة معلقة علىٰ الحائط بواسطة مذراة من رأسها، وتدور معارك بطل اللعبة في منطقة ريفية نائية في أوروبا، حيث يقاتل حشودًا من القرويين العدائيين ووحوشًا معدلة جينيًّا[١].
- لعبة Narc: يجب علىٰ اللاعب في هذه اللعبة أخذ مخدرات لكي يكون قادرًا علىٰ قطع رؤوس الأعداء.

---

(١) في نهاية عام ٢٠١٥ نشر موقع gamespot.com إحصائية قام بها دليل Family Media Guide لترصد أكثر الألعاب دموية لهذا العام والتي تحتوي علىٰ مشاهد قتل عنيفة وكثيرة، وقد جاءت في المرتبة الأولىٰ لعبة Resident Evil4 حيث رأىٰ دليل Family Media Guide أنها أكثر لعبة عنيفة لهذا العام؛ البوابة العربية للأخبار التقنية.

- لعبة Contra Rogue Corps: تعد هذه اللعبة من الألعاب القتالية التي تعتمد علىٰ استخدام الأسلحة؛ للتغلب علىٰ فضائيين في عالم فوضوي، وتقدم للاعب خيارات اللعب الفردي أو الجماعي.
- لعبة Killer7: يتحكم اللاعب في (٧) مقاتلين في مهمة لهزيمة مجموعة من «الإرهابيين»، وتتصاعد حدة اللعبة وتتساقط الضحايا، ويقوم اللاعب بجمع دماء الضحايا ليضمد جراحه.
- لعبة The Warriors: اللعبة تعتمد علىٰ حرب العصابات، حيث يتخللها الكثير من القتل والعنف ومشاهد الدماء.
- لعبة (Bulletproof :Cent50): تعتمد اللعبة علىٰ حرب العصابات، حيث ينخرط اللاعب في معركة بإطلاق النار ونهب جثث الضحايا باحثًا عن (٥٠) سنتًا لكي يتمكن من شراء تسجيلات موسيقية جديدة.
- لعبة (Crime Life: Gang Wars): اللاعب يقود عصابة دموية، حيث يقضي الوقت في القتل والنهب وتجنيد أعضاء جدد في العصابة؛ ما يعني مزيدًا من القتال. يمكن للاعب التجول في الطرقات وقتل كل من تقع عليه عينه دون أي سبب.

- لعبة (Condemned: Criminal Origins): اللاعب هو قناص محترف القتل يعمل لدىٰ مكتب التحقيقات الفدرالية، وتركز اللعبة علىٰ كيفية استخدام المواد الطبيعية في القتال والتشابك بالأيدي، بدلًا من الأسلحة.
- لعبة (True Crime: New York City): وتعني (الجريمة الحقيقية -مدينة نيويورك)، واللاعب هو شرطي يبحث عن أدلة تفيده في اكتشاف حقيقة مقتل صديق له. يمكن للاعب زرع أدلة علىٰ المدنيين وابتزازهم لكسب مزيد من المال.
- لعبة Brawl Stars: تنتمي لعبة Brawl Stars إلىٰ الألعاب القتالية، حيث تتألف اللعبة من فريقين كل فريق مكون من ثلاث شخصيات تخوض حربًا في بيئة مليئة بالعقبات والعناصر التي تتفاعل معها. وكلما تقدم اللاعب يحصل علىٰ أبطال جدد، وكل بطل لديه قدرة علىٰ توجيه ضربة قوية أو تفعيل قدرة خاصة، وكلما حقق اللاعب إصابات أكثر للعدو تُفعَّل هذه القدرة. ويمكن للاعب في Brawl Stars العثور علىٰ طرق لعب مختلفة، والتي تتغير كل بضع ساعات، وتفتح أحداثًا جديدة مع الكؤوس التي يحصل عليها اللاعب في كل مرة يحقق فيها الفوز.

المخاطر النفسية والصحية للألعاب الإلكترونية:

في مايو ٢٠١٩ أضافت منظمة الصحة العالمية WHO اضطراب الألعاب الإلكترونية إلىٰ التصنيف الإحصائي الدولي للأمراض والمشكلات الصحية ذات الصلة ICD، وهو مرجع للأمراض المعترف بها، والقابلة للتشخيص، بحيث يُعد إدمان الألعاب الرقمية اضطرابًا في الصحة العقلية[١].

ويُعرَّف الاضطراب الناجم عن اللعب في مسوَّدة المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض بأنه: «نمط من سلوكيات اللعب («اللعب بالألعاب الرقمية» أو «اللعب بألعاب الفيديو») التي تتميز بضعف التحكم في ممارسة اللعب، وزيادة الأولوية التي تُعطىٰ للعب علىٰ حساب الأنشطة الأخرىٰ، إلىٰ حد يجعله يتصدر سائر الاهتمامات والأنشطة اليومية، ومواصلة ممارسة اللعب أو زيادة ممارسته برغم ما يخلِّفه من عواقب سلبية».

وتوضح منظمة الصحة العالمية أن هذا الإدراج سيفضي إلىٰ زيادة اهتمام المهنيين الصحيين بمخاطر الإصابة بمرض الاضطراب الناجم عن اللعب، ومن ثم إلىٰ اتخاذهم ما يلزم من تدابير في مجالي

---

(١) منظمة الصحة العالمية تعد الاضطراب الناجم عن الألعاب الرقمية مرضًا رسميًا: مايو ٢٠١٩، الموقع الإلكتروني لمنظمة الصحة العالمية، https://www.who.int.

الوقاية والعلاج. وقد أطلقت اليابان أول برنامج بشأن مكافحة الإدمان علىٰ استخدام الإنترنت في البلاد، ويوجد في اليابان الآن (٨٤) مركزًا لعلاج المرضىٰ المدمنين علىٰ اللعب علىٰ الإنترنت. وتكشف المسوح الصحية أن معدل انتشار الاضطراب الناجم عن اللعب علىٰ الإنترنت يتراوح بين ١٪ و١٠٪ في أوروبا وأمريكا الشمالية. وفي سويسرا أظهر تقرير صادر في عام ٢٠١٨م أُعِدَّ بتكليف من المكتب الفيدرالي للصحة العمومية، أن حوالي ١٪ من السكان (ما يقرب من ٧٠ ألف شخص) يعدون من مستخدمي الإنترنت «المثيرين للإشكال»، وفي ذلك تقول الدكتورة «صوفيا عشاب»، التي تدير برنامجًا معنيًّا بمكافحة الإدمان السلوكي في المستشفىٰ الجامعي بجنيف، حيث تعالج منذ عام ٢٠٠٧م المرضىٰ المصابين بالاضطرابات الناجمة عن استخدام الإنترنت، والتي تتراوح من إدمان القمار علىٰ الإنترنت إلىٰ مشاهدة المواد الإباحية علىٰ الإنترنت: إنها لاحظت زيادة مطردة في عدد المصابين بالاضطرابات الناجمة عن الإدمان علىٰ اللعب عبر الإنترنت، فضلًا عن تزايد نسبة المرضىٰ الذكور الأصغر سنًّا. وتضيف: «إن (٤٣) من أصل (١١٠) من المرضىٰ المدمنين علىٰ استخدام الإنترنت الذين نتكفل بهم حاليًّا يعانون الإدمان علىٰ اللعب في المقام الأول، (٤٠) منهم من الصبيان والفتيان، ومن بينهم ثلاث فتيات فقط»[1].

---

(١) الاضطراب الناجم عن اللعب: مجلة منظمة الصحة العالمية؛ عدد ٦، المجلد ٩٧، يونيو ٢٠١٩، ص ص ٣٧٧-٤٤٠. https://www.who.int.

وبدورها حذرت هيئة الصحة بدبي من ترك الأطفال ساعات طويلة أمام الهواتف النقالة والآيباد وألعاب الإنترنت دون متابعة ومراقبة الأهل، لأنها تعزز الانطوائية والعدوانية والعزلة لديهم وتتحول في ما بعدُ لأمراض نفسية، وأن أكثر من ٥٠٪ من السكان الذين تتراوح أعمارهم بين (١٨) و(٤٤) عامًا، يعانون آلامًا حادة في منطقة الرقبة والظهر، بسبب استخدامهم المتزايد لأجهزة الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية؛ وهو ما يعرف بمرض «رقبة الموبايل»[١]. وقد أظهر مسح صحي عالمي لطلبة المدارس في الإمارات، أجري عام ٢٠١٥م، أن ٥٦٪ من طلبة المدارس من عمر (١٣) إلىٰ (١٥) سنة، يمضون ثلاث ساعات أو أكثر، يوميًّا، في استخدام الألعاب الإلكترونية، وترتفع هذه النسبة لتصل إلىٰ قرابة الـ٦٣٪، لدىٰ الفئة العمرية (١٦-١٧) سنة.

وأوضحت الدراسة أن الأطفال، الذين يفرطون في استخدام هذه الألعاب، قد يواجهون مشكلات اجتماعية وعاطفية وسلوكية، كالانعزال، والقلق والكآبة، مشيرة إلىٰ أن الأطفال قد يشتكون من الضغط النفسي، والإجهاد أو الجفاف وحرقان العين، نظرًا للتحديق المستمر في الضوء الساطع، عبر شاشات الأجهزة الإلكترونية[٢].

---

(١) جريدة البيان الإماراتية: ٢٠ يناير ٢٠١٩.

(٢) الألعاب الإلكترونية مخاطر نفسية واجتماعية وصحية تهدد الأطفال: الإمارات اليوم: ١١ نوفمبر ٢٠١٩؛ https://www.emaratalyoum.com.

الألعاب الإلكترونية بصفة عامة لها تأثير في سلوك الأطفال، فهي تعمل علىٰ زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدىٰ خطورة هذه الألعاب علىٰ السلوك والقيم والتقاليد والدين[1]. ومن ثم تظهر علىٰ الطفل مجموعة من المشكلات الانفعالية المصحوبة ببعض المؤشرات التي قد تظهر علىٰ الطفل الممارس للألعاب الإلكترونية بدرجات متفاوتة، والتي قد تصل إلىٰ اضطراب نفسي تتأثر به حياة الطفل في البيت والمدرسة والمجتمع[2]. ومن هذا المنطلق قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية في الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات أن الألعاب الإلكترونية تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين، وذلك من خلال عوْقِ تطور الدماغ، ولهذا فإن هذه الألعاب تنتج أجيالًا تميل إلىٰ ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة علىٰ أنفسهم[3].

---

(١) مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ السلوكيات لدىٰ الأطفال؛ مصدر سبق ذكره، ص ١٦.

(٢) فرحان عبد العزيز سمير الدرعان: الإدمان علىٰ الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدىٰ طلبة المدارس؛ رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، الأردن، ٢٠١٦، ص ١٧٤.

(٣) زينب علي خليل الفردان: إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمهارات الاجتماعية والتفكير الناقد لدىٰ الموهوبات وغير الموهوبات من طالبات الصف التاسع بدولة الكويت؛ رسالة ماجستير، جامعة الخليج العربي، البحرين، ٢٠١٢، ص ص ٢٠-٢١.

كما بينت أغلب الدراسات النفسية أن المراهقين يقضون أوقاتًا طويلة تتجاوز أحيانًا (٦) ساعات يوميًا في اللعب بالألعاب الإلكترونية، وهذا بدوره يؤدي إلىٰ انعزالهم وعدم انخراطهم في الحياة الاجتماعية وغياب الحوار مع أصدقائهم وعدم ممارسة حياتهم الاجتماعية بشكل طبيعي مع عوائلهم؛ إضافة إلىٰ حدوث الاضطرابات النفسية والسلوكية ومن أهمها العنف والخوف والاكتئاب[١].

هناك أيضًا ارتباط بين عدد ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية ونقص فيتامين «د» بسبب مكوث النشء مدة طويلة في المنازل للعب وعدم التعرض لأشعة الشمس[٢].

وكذلك العلاقة مع البدانة؛ ويمكن تفسير ذلك بعدم الالتزام بالوجبات الأساسية مع الأسرة واستبدال الوجبات السريعة أو المياه الغازية بها، أيضًا إمضاء وقت أطول في اللعب أدىٰ لقلة الحركة وعدم ممارسة الرياضة فيوفر ذلك بيئة مثالية لزيادة الوزن. وقد أثبتت الدراسات وجود علاقة ارتباطية بين طول عدد ساعات

---

(١) المصدر السابق، ص ٦٥.

(٢) شهد كامل محمد العودات: أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات ودافعيتهم نحوها؛ رسالة ماجستير، الجامعة الهاشمية، الأردن، ٢٠١٨.

اللعب بألعاب الفيديو والشعور بآلام في اليدين والظهر خاصةً في السن الصغرىٰ في عينات الدراسات؛ حيث لم تنمُ العظام نموًّا كاملًا ما يؤدي لإرهاق العضلات واحتمالية إصابة الجهاز العظمي تزداد بازدياد ساعات اللعب. كما كشفت الدراسات أن هناك ارتباطًا بين عدد ساعات استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية والشعور بإجهاد في العين، ويمكن تفسير ذلك بالتعرض للأشعة المنبعثة من تلك الأجهزة والتي تضر بالعين. وأثبتت الدراسات وجود فروق بين الأطفال، حيث يميل الذكور لألعاب القتال أو تلك التي تحتوي علىٰ نسبة عنف أكثر من الإناث، وبزيادة التعرض لألعاب العنف تزيد الأفكار العدوانية، ويرجع ذلك لأن ألعاب العنف أو الألعاب التي بها محتوىٰ عنف تزيد من الإثارة الفسيولوجية فتزيد من ضربات القلب وضغط الدم، وبالطبع يزداد الأمر سوءًا مع الأطفال الذين لديهم ميول عدوانية؛ أما الأنثىٰ فلا تهتم بعامل المنافسة الذي تقوم عليه مجريات اللعبة؛ حيث بينت الدراسات أن الإناث يخشين ألعاب المنافسة ولا يشاركن فيها مثل المسابقات الرياضية، وأنهن يفضلن ألعاب الألغاز وألعاب باربي، ويفضلن الألعاب المألوفة لديهن والتي يعرفنها مسبقًا، في حين أن الذكور كانوا أكثر جرأة حيث يتذمرون باستمرار بسبب أنهم يريدون اللعب بألعاب جديدة غير مألوفة لديهم ولا يعرفونها وبخاصة ألعاب التحدي والمنافسة وهي أكثر الألعاب

التي تجذبهم وينغمسون بها طوال الوقت[1]؛ الأمر الذي يساهم في تقليل تحصيلهم الدراسي وضعف مستواهم التعليمي وذلك بسبب استحواذ الألعاب الإلكترونية علىٰ تفكيرهم؛ وتشتت أذهانهم بسبب الانشغال بها في أثناء شرح المعلم أو في أثناء استذكارهم دروسَهم، هذا فضلًا عن اضطرابات النوم وإجهاد العين[2].

التجسس عبر الألعاب -لعبة بيكمون جو نموذجًا:

من النقاط المهمة واللافتة للنظر في بعض الألعاب الإلكترونية هو تعمدها جمع بيانات خاصة عن اللاعب وعن محيطه المجتمعي وعن مناطق في دولته مع دفعه لاستخدام كاميرا جهازه وخاصية الجي بي إس التتبعية؛ وهو الأمر الذي أثار مخاوف التجسس عند كثير من المراقبين؛ وأبرز مثال علىٰ هذه النوعية من الألعاب الإلكترونية لعبة «بيكمون جو» والتي سنعرض لها بشيء من التفصيل.

لعبة بوكيمون جو Go Pokemon: من الألعاب الشهيرة

---

(١) مها حسني الشحروري: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدىٰ أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؛ رسالة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن، ٢٠٠٧، ص ص ١٢٣-١٢٤.

(٢) سارة محمود عبد الرحمن حمدان: إيجابيات الألعاب التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم؛ رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، ٢٠١٦.

والتي حققت مئات ملايين التنزيلات حول العالم؛ تعتمد اللعبة علىٰ تقنية «الواقع المعزز»، والواقع المعزز يحاول الربط بين الواقع الافتراضي الإلكتروني والواقع الحقيقي المحيط باللاعب؛ وذلك من خلال تعليمات في اللعبة بالخروج لمنطقة معينة، والقيام بأدوار محددة. إضافة إلىٰ أن تقنية «الواقع المعزز» تسمح برؤية الحيوانات الصغيرة كما لو أنها في العالم الحقيقي. وتستخدم التقنية كاميرا الهاتف الخاص باللاعب لإظهار ما يجول حول الهاتف، ولإضافة لعبة بوكيمون جو داخل ذلك الواقع بشكل رقمي، وهي تختلف عن تقنية الواقع الافتراضي، حيث تستخدم لعبة بوكيمون جو نظام تحديد المواقع والكاميرا ومعالج الرسومات في الوقت نفسه. واللعبة لديها القدرة علىٰ تجميع أكبر عدد من الأشخاص في الميادين العامة، فهي بذلك تخرج عن نطاق الواقع الافتراضي بمراحل.

تعود لعبة البوكيمون لأكثر من (٢٠) عامًا حتىٰ الآن، وكانت تُلعب عند إطلاقها باللونين الأبيض والأسود، ونشأ جيل كامل علىٰ لعبة البوكيمون التقليدية والتي كانت تُلعب علىٰ أجهزة الألعاب القديمة Boy Game؛ ويعد اسم اللعبة بوكيمون، وهي كلمة يابانية مُركبة، اختصارًا لما يطلق عليه «وحش الجيب»، وهم مجموعة من الوحوش الصغيرة. وتقوم فكرة لعبة بوكيمون جو علىٰ وجود مجموعة من وحوش الجيب المُختفية في جميع أنحاء عالمنا الحقيقي، ويجب

علىٰ اللاعب البحث عنهم، وعند الاقتراب منهم بشكل كافٍ سوف يظهرون علىٰ جهاز الرادار الخاص باللعبة، ويجب بعد ذلك القيام بمحاولة إلقاء القبض عليهم.

ويمكن التنقل في اللعبة عن طريق المشي، بحيث يمكن التجول والتنقل في جميع أنحاء المدينة التي يعيش فيها اللاعب، والحدائق ومراكز التسوق وأماكن العمل حتىٰ إيجاد البوكيمونات، وهنا نجد أن اللعبة تفرض علىٰ اللاعب البحث عن البوكيمون واصطياده من خلال التجول والمشي في العالم الحقيقي من حوله، حيث تعتمد اللعبة علىٰ كاميرا الهاتف بشكل يتيح مشاهدة البوكيمون في البيئة المحيطة للمستخدم عبر شاشة الهاتف، ومن ثم اصطياده من خلال رمي كرة افتراضية عليه؛ فتلتهم الكرات البوكيمونات بشكل يُشابه طريقة المكنسة الكهربائية في التهامها للغبار[١].

لعبة بوكيمون جو مطورة من قبل شركة نيانتيك Niantic، والتي تمتلك شركة نينتندو اليابانية حصة كبيرة من أسهمها، ولأنها تعتمد علىٰ تقنية الواقع المعزز ونظام تحديد المواقع GPS لإظهار الشخصيات المتحركة في العالم الحقيقي، فإن ذلك يتيح لها تجميع أكبر قدر ممكن من البيانات عن اللاعبين وواقعهم المحيط.

---

(١) كل ما تود معرفته عن اللعبة التي تجتاح العالم Go Pokemon: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ١١ يوليو ٢٠١٦، https://aitnews.com.

والخطورة في هذه اللعبة ومثيلاتها تتمثل في البيانات والمعلومات والصور الحية التي يقدمها اللاعب حول بيته ومنطقته ومعالم مدينته وتجواله داخل المدينة عبر تقنيات جهازه، وكلها بيانات وصور وإحداثيات توفر معلومات قد تشكل خطورة علىٰ أمن الشخص وعائلته، ومن ثم دولته مستقبلًا إذا ما وُظِّفت من قبل اللصوص[1] أو الجهات المعادية للدولة التي يقيم بها اللاعب، وهو ما دفع العديد من الدول لحظر هذه اللعبة علىٰ أراضيها لخطورتها علىٰ الأمن القومي.

لكن الإشكال أنه إذا مُنعت لعبة من هذا القبيل فإنه تخرج مكانها عشرات الألعاب المشابهة والمحققة للهدف التجسسي ذاته، ما يستدعي جهاز رقابة مستقلًّا علىٰ الألعاب الإلكترونية ولديه صلاحية حجبها داخل الدولة إذا ما لمس المراقب بحسه الأمني خطورتها علىٰ الأمن القومي للبلاد.

---

(١) يذكر أن الهيئة العامة لتنظيم قطاع الاتصالات في دولة الإمارات العربية المتحدة حذرت مستخدمي الهواتف والأجهزة الذكية في الدولة، من استخدام عناصر إجرامية لألعاب إلكترونية تعتمد علىٰ مشاركة الموقع الجغرافي مثل لعبة بوكيمون جو Go Pokemon في اختراق خصوصية المستخدمين، أو التربص بهم في أماكن نائية للاعتداء عليهم، وسلب ممتلكاتهم. انظر: هيئة تنظيم اتصالات بالإمارات تحذر من لعبة بوكيمون جو؛ ١٧ يوليو ٢٠١٦، وكالات.

وفي هذا الصدد فإننا نشدد علىٰ أن مصطلح «الواقع المعزز» والذي يجمع بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي مصطلح شديد الخطورة علىٰ الأمن القومي للدول الإسلامية؛ لأنه ينقلنا إلىٰ إسقاط الافتراضي علىٰ الحقيقي؛ والهدف المعلن الساذج هو اصطياد بوكيمونات، لكن من الواضح أن هذا المصطلح يحمل في طياته الكثير من وسائل التجسس وجمع البيانات الدولية والشخصية، فعلينا الانتباه جيدًا، وتدارك الأمر بحزم، ومنع تطوره لأكثر من ذلك.

الألعاب الإلكترونية والانتحار -لعبة الحوت الأزرق نموذجًا:

لفتت بعض حالات انتحار المراهقين حول العالم انتباه المراقبين بعدما أرجعت جهات التحقيق أسباب الانتحار إلىٰ الألعاب الإلكترونية، وأن هناك ألعابًا بعينها تدفع اللاعب إلىٰ الانتحار بحسب تعليماتها، ومن هذه الألعاب لعبة «الحوت الأزرق»، وهي لعبة تستهدف الأطفال والمراهقين، وتتكون من مجموعة من التحديات تمتد (٥٠) يومًا، وفي التحدي النهائي يُطلب من اللاعب قتل نفسه بطريقة بشعة؛ تلك اللعبة أحدثت ضجة عالمية بعدما تسببت في انتحار العشرات حول العالم من بينهم حالات في عالمنا الإسلامي، الأمر الذي دفع كثيرًا من الدول إلىٰ منع هذه اللعبة علىٰ أراضيها،

لكن تبقىٰ القاعدة ذاتها التي ذكرناها آنفًا، والمتمثلة في أن هذه اللعبة هي التي اشتهرت وعرفت ومُنعت، لكن ما خفي قد يكون أكثر، وما يطرح كل يوم من ألعاب يعج بكل ما هو غريب ومهلك للنفس، الأمر الذي يستدعي رقابة صارمة علىٰ قطاع الألعاب الإلكترونية أسوة علىٰ الأقل بأجهزة رقابة الأعمال الدرامية والسينمائية.

وفي ظل انتشار ألعاب الانتحار تلك يقول «محمد أمين حاسبيني»، الباحث الأمني الأول لدىٰ شركة كاسبرسكي المتخصصة في مجال الأمن التكنولوجي: «ينبغي اليقظة في مراقبة تصرفات الأطفال ونشاطاتهم علىٰ الإنترنت ومعرفة الأشخاص الذين يتواصلون معهم، والانتباه بدقةٍ إلىٰ أي إشارات غير معتادة قد تظهر علىٰ أطفالهم، حيث يُعدُّ الضعف المفاجئ في تركيز الأطفال أو تحصيلهم العلمي، والتغيرات المفاجئة في المزاج، وازدياد استخدام الأجهزة في أثناء الليل، وظهور «أصدقاء» بفارق سِني ملحوظ، أو حتىٰ الاختفاء المفاجئ عن شبكات التواصل، جميعها إشارات تحذيرية بوجود خطب ما لدىٰ الأطفال. وعلاوة علىٰ ذلك، فمن الممكن أن تكون العدوانية الزائدة والاكتئاب لديهم ورغبتهم في تعريض أنفسهم للأذىٰ، وفقدانهم الحماس تجاه أشياء أو نشاطات يحبونها، والاكتفاء بإجابات قصيرة غير شافية وإنهاء الحوار بسرعة، مع ظهور فروقات ملحوظة في طريقة التعامل وفي

السمات الشخصية، كلها دلائل باعثة على القلق، وينبغي لأولياء الأمور أخذها بجدية وعدم تجاهلها»[1].

لعبة الحوت الأزرق Whale Blue أو تحدي الحوت الأزرق، مستوحاة من ظاهرة حيتان الشاطئ، والتي ترتبط بفكرة الانتحار، ويشتبه في كون هذه اللعبة أصل عدد من حوادث الانتحار، ولا سيما في صفوف المراهقين.

بدأت لعبة الحوت الأزرق في روسيا عام ٢٠١٣م، حيث أسسها طالب علم نفس روسي يدعى «فيليب بوديكين» -طرد من جامعته لابتكارهِ اللعبة- والذي يدعي أن هدفه من وراء اللعبة هو «تنظيف المجتمع» من خلال دفع الناس إلى الانتحار الذي اعتقد أنه ليس له قيمة.

وقد عرفت لعبة الحوت الأزرق في روسيا عام ٢٠١٦م استخدامًا أوسع بين المراهقين بعد أن جلبت الصحافة الانتباه إليها من خلال مقالة ربطت العديد من ضحايا الانتحار بلعبة «الحوت الأزرق»، وصنع ذلك موجة من الذعر الأخلاقي في روسيا، وفي وقت لاحق أُلقي القبض على «بوديكين» وأدين بتهمة التحريض ودفع ما لا يقل

---

(١) تصاعد وتيرة التحذيرات من تزايد انتشار لعبة الانتحار MOMO المبنية على التحديات حول العالم: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٩ أغسطس ٢٠١٨، https://aitnews.com.

عن (١٦) فتاة مراهقة للانتحار، ما أدىٰ إلىٰ صدور التشريع الروسي للوقاية من الانتحار، وتجدد بذلك القلق العالمي بشأن ظاهرة الحوت الأزرق[١].

وتتكون لعبة الحوت الأزرق من سلسلة من خمسين تحديًا يُقدَّم للاعب من قبل «الجارديان» وتعني «الوصي» أو «الولي»، وهي تحتاج للاتصال عبر الإنترنت؛ وينبغي للاعب إرسال صورة أو فيديو يدل علىٰ إتمام المهمة لكي يتابع إلىٰ التحدي التالي؛ ورغم عدم ظهور بعض التحديات علىٰ أنها مؤذية كرسم الحوت علىٰ ورقة أو الاستماع إلىٰ موسيقىٰ حزينة في الليل، فإن بعضها الآخر يثير الكثير من القلق، وهي غير حميدة إذ تدعو إلىٰ الضرب والخدش، والأسوأ من هذا كله هو التحدي الأخير الذي يدعو إلىٰ الانتحار.

تستند اللعبة إلىٰ العلاقة بين المنافسين (كما يطلق عليهم أيضًا اللاعبون أو المشاركون أو الإداريون)، حيث تنطوي علىٰ سلسلة من الواجبات التي تُعطىٰ من قبل المشرفين مع حث اللاعبين علىٰ إكمالها، خاصة أن هناك مهمة واحدة في اليوم الواحد، إلا أن بعض هذه المهام ينطوي علىٰ تشويه الذات وإيذائها، والملاحظ أن بعض

---

(١) ذعر حقيقي يجتاح العالم من لعبة خبيثة تدفع أطفالنا للانتحار وللدول العربية نصيب: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ١٠ إبريل ٢٠١٨، https://aitnews.com.

المهام التي تُعطىٰ يوميًّا لفئة من المستخدمين لا تُعطىٰ للبعض الآخر إلا بعد يومين أو ثلاثة أيام، وفي الختام تعطىٰ المهمة الأخيرة ويطلب من المتحدي الانتحار، وتتنوع المهام المعطاة بين الجيد والسيئ والمباح والخطر وغير ذلك من التعليمات التي تتنوع لتنتهي بطلب الانتحار.

نماذج لمهام لعبة الحوت الأزرق:

- نحت عبارة F57 أو رسم حوت أزرق علىٰ يد الشخص أو ذراعه باستخدام أداة حادة ثم إرسال صورة للمسؤول للتأكد من أن الشخص قد دخل في اللعبة.
- الاستيقاظ عند الساعة ٤:٢٠ صباحًا ومشاهدة مقطع فيديو به موسيقىٰ غريبة تترك اللاعب في حالة كئيبة.
- عمل جروح طولية علىٰ ذراع المتحدي.
- مشاهدة أشرطة فيديو مخيفة كل يوم.
- استماع إلىٰ موسيقىٰ يُرسلها المسؤول.
- قطع الشفاه.
- نكز ذراع الشخص بواسطة إبرة خاصة.
- إيذاء النفس أو محاولة جعلها تمرض.

- الذهاب إلىٰ السطح والوقوف علىٰ الحافة.
- الوقوف علىٰ جسر.
- تسلق رافعة.
- الجلوس علىٰ السطح مع ضرورة ترك الساقين مدليين عن الحافة.
- زيارة السكك الحديدية.
- عدم التحدث مع أي شخص طوال اليوم.
- إعطاء يمين حول كونه حوتًا.

بعد هذه الخطوات تأتي الخطوات (٣٠-٤٩) والتي تنطوي علىٰ مشاهدة أفلام الرعب والاستماع إلىٰ الموسيقىٰ التي يختارها المسؤول، والتحدث إلىٰ الحوت.

المهمة الأخيرة وهي الانتحار بالقفز من مبنىٰ أو بالطعن بسكين.

إجراءات دولية:

في تونس وبعد انتحار بعض المراهقين من جراء اللعبة؛ أصدرت المحكمة الابتدائية بسوسة حكمًا يقضي بحجب لعبة الحوت الأزرق ولعبة مريم في تونس، وكلفت الوكالة التونسية للإنترنت باتخاذ

الإجراءات اللازمة. وفي الهند سجلت عدة حالات انتحار للأطفال سببها لعبة الحوت الأزرق؛ ما دفع حكومة الهند لحظر كل المواقع التي قد توصل للعبة الحوت الأزرق. وفي روسيا وبعد وقائع انتحار مرتبطة بلعبة الحوت الأزرق؛ أقر مجلس الدوما (البرلمان الروسي) مشروع قانون يمنح المحكمة الحق في إنزال تهمة جنايات علىٰ كل من يحاول التشجيع علىٰ الانتحار أو استحداث أدوات تُساعد في هذا. ومنعت الجزائر اللعبة عن أراضيها بعد تسجيل حالات انتحار مرتبطة باللعبة[1]. وفي السعودية أصدرت هيئة الإعلام المرئي والمسموع في المملكة قائمة بالألعاب الإلكترونية الممنوعة من التداول والبيع في السعودية، وضمت القائمة (٤٧) لعبة مختلفة، وفي مصر أصدر النائب العام المصري قرارًا بحجب مواقع الألعاب الإلكترونية الخطيرة علىٰ الأطفال[2].

الألعاب الإلكترونية الهادفة وإيجابياتها:

عمومًا يمكن تقسيم الألعاب الإلكترونية إلىٰ قسمين رئيسين هما: ألعاب إلكترونية هادفة، وألعاب إلكترونية ترفيهية، ويكون الهدف الرئيس في النوع الثاني هو مجرد التسلية والمتعة دون أن

---

(١) المصدر السابق.

(٢) مريم بوخطامين: الألعاب الإلكترونية متعة قاتل؛ جريدة الاتحاد الإماراتية، ٢٣ ديسمبر ٢٠١٨.

يكون هناك أهداف تعليمية أو تربوية تسعىٰ إلىٰ تحقيقها، بعكس النوع الأول وهو الألعاب الإلكترونية الهادفة والتي تجمع التعليم والتثقيف والتدريب الهادف مع التسلية والمتعة، والتي يمكن أن يكون لها الدور الإيجابي في تعزيز الهوية الإسلامية إذا ما استثمرت الاستثمار الأمثل، ومن هذه الألعاب الهادفة:

- **ألعاب الأرقام**: وتوضع للمبتدئين لمساعدتهم في تعلم مبادئ الجمع والطرح والضرب والقسمة باستخدام رسومات وأشكال هندسية، وسباقات تتبعها مكافآت للفوز.
- **الألعاب المخصصة لتعلم المبادئ الأولية لموضوع ما**: مثل البرامج المعدة لتعليم قيادة السيارة أو المحاسبة أو إدارة الأعمال.
- **ألعاب اللغات**: وهي مجموعة من الألعاب تمكن من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات.
- **الألعاب العلمية المساعدة**: وهي ألعاب تقوم بمساعدة المتخصصين في مجال تخصصاتهم[1].

---

(١) سليمان بن نيف النيف: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علىٰ القيم التربوية لدىٰ طلاب المرحلة المتوسطة «دراسة ميدانية»؛ مصدر سبق ذكره، ص ٤٩.

وقد كشفت نتائج كثير من الدراسات عن وجود إيجابيات عديدة تنتج عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، فقد تبين من وجهة نظر المعلمين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تقوية التآزر البصري الحركي لدىٰ الأطفال، كما تسهم أيضًا في تنمية الشعور بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهمة؛ أما بالنسبة للأطفال فقد اتفقوا علىٰ أن من إيجابيات الألعاب الإلكترونية أنها تعمل علىٰ تنمية قدرتهم علىٰ الربط بين حواسهم المختلفة، وأنها تعودهم توخي الدقة في إنجاز المهمات(١).

كما أوضحت النتائج تفوق تلاميذ المجموعات التجريبية التي تتعلم بواسطة استخدام بيئة التعلم القائمة علىٰ محفزات الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات وبعض نواتج التعلم (التحصيل)، ما دفع الباحثين لتأكيد ضرورة تصميم بيئات التعلم القائمة علىٰ محفزات الألعاب الرقمية وفق معايير تربوية وفنية صحيحة، والاهتمام باستخدام بيئات التعلم القائمة علىٰ محفزات الألعاب الرقمية في العملية التعليمية لما لها من تأثير إيجابي في تنمية مهارات حل المشكلات وبعض نواتج التعلم -التحصيل(٢).

---

(١) سارة محمود عبد الرحمن حمدان: إيجابيات الألعاب التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم؛ مصدر سبق ذكره، ص ١٠٢.

(٢) تسبيح أحمد فتحي حسن: تصميم بيئة تعلم قائمة علىٰ محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات حل المشكلات وبعض نواتج التعلم لدىٰ تلاميذ الحلقة الابتدائية؛ رسالة ماجستير، جامعة القاهرة، ٢٠١٧.

وأشارت نتائج الدراسات أيضًا إلىٰ أن استخدام الألعاب الإلكترونية القائمة علىٰ الشخصيات الكرتونية قد ساعد في إكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية التي يتطلبها التكيف الناجح مع متطلبات الحياة والوقاية مما قد يتعرضون له من أخطار وما قد يصابون به من أمراض[١]، وأن الألعاب الإلكترونية توفر بيئة تعليمية مبنية علىٰ المتعة والتشويق في استخدامها من خلال استخدام الحاسوب في تنفيذها، حيث تزخر الألعاب الإلكترونية التعليمية بالصور والرسوم والأشكال والألوان والأحاجي والتعزيزات التي تسهم في تحقيق الأهداف المرجوة، كما أن استخدام الألعاب المحوسبة في التعليم يثير الدافعية لدىٰ الطلبة نحو التعلم[٢].

وتؤكد الدراسات أن هناك حاجة إلىٰ إنتاج برمجيات تعليمية محوسبة تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين، وذلك لما يتمتع به الحاسوب من قدرات فنية هائلة ومتكاملة تمكن من إنتاج برمجيات تعليمية مصممة بنمط الألعاب التربوية، حيث أصبحت الألعاب

---

(١) آية إبراهيم محمد شعير: أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة علىٰ الشخصيات الكرتونية في تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدىٰ أطفال الروضة؛ رسالة ماجستير، جامعة المنصورة، مصر، ٢٠١٧.

(٢) سناء محمد علي عضيبات: أثر استخدام ألعاب تعليمية محوسبة في إكساب بعض المفاهيم الأساسية لطلبة الصف الثالث الأساسي؛ رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، الأردن، ٢٠٠٧.

المحوسبة إستراتيجية من إستراتيجيات التعليم والتدريب في ضوء التقدم التكنولوجي والمعلوماتي، وازداد الاهتمام بإدخالها في التعليم والتربية، فلم تعد الفائدة التعليمية للألعاب المحوسبة حكرًا علىٰ الأطفال فحسب، وإنما تعدت ذلك إلىٰ الكبار ليستفيدوا منها في مجال التعليم والتدريب علىٰ المهارات المطلوبة في أجواء افتراضية تقوم مقام بيئات العمل المختلفة، ما يخفف التكلفة والوقت علىٰ أصحاب الأعمال والشركات ويمكنهم من مواكبة التغييرات المختلفة وتعقيداتها. فكثير من الصناعات والمؤسسات التجارية تستخدم ألعاب المحاكاة الحاسوبية لتدريب الموظفين والمسؤولين التنفيذيين كتدريب الطيارين علىٰ الحاسوب لمحاكاة الطيران الحقيقي خصوصًا في الخطوط الجوية والعسكرية من أجل توفير الجهد والتكلفة، وتخفيف المخاطر علىٰ المبتدئين، فوكالة الفضاء الأمريكية ناسا تقوم بتدريب رواد الفضاء علىٰ أجهزة المحاكاة قبل البعثات الفعلية[١].

وترىٰ دراسات أخرىٰ أن الألعاب الإلكترونية يمكنها تحسين القراءة عن طريق الممارسة، إذ تتطلب بعض الألعاب السريعة وذات المغامرة العالية أن يقرأ اللاعب بعناية وكفاءة للحصول علىٰ المعلومات

---

(١) بسمة سليمان الحلو: أثر إستراتيجية الألعاب المحوسبة في تنمية السلوك الأخلاقي لدىٰ طلبة الصف الأول الأساسي في مدينة عمان؛ رسالة دكتوراه، الجامعة الأردنية، ٢٠٠٨. ص ص ٤٣-٤٤.

التي ستساعده في حل مشكلات اللعبة، كما أنها تعمل علىٰ تحسين التفكير المنطقي وزيادة الحصيلة اللغوية لدىٰ اللاعب، وتحقق للاعب زيادة المعرفة وبصفة خاصة في ألعاب المحاكاة؛ حيث تنقل الأجواء الافتراضية اللاعب إلىٰ أماكن لا يستطيع الوصول إليها في واقع الحياة[١].

كما لاحظ بعض الباحثين في أثناء تطبيق دراساتهم الميدانية باستخدام الألعاب الإلكترونية أن الطلاب يتفاعلون بحماس كبير في أثناء الحصص الدراسية باختلاف مستوياتهم الدراسية، وأبدوا رغبتهم بالاستمرار في التعلم علىٰ الرغم من انتهاء زمن الحصة الدراسية، ورغبتهم بتدريسهم جميع المواد بالطريقة ذاتها، فالألعاب الإلكترونية التعليمية جذبت الطلبة وشوقتهم بما تضمنته من وسائط متعددة؛ حيث تضمنت الألوان الجذابة والتأثيرات الصوتية والرسومات والأشكال؛ وهو ما يختلف عن الطريقة التقليدية في التعليم[٢]. فقد تبين أن لاستخدام الألعاب التعليمية بالكمبيوتر في تدريس وحدة الهندسة لتلاميذ الابتدائي مجموعة البحث أثرًا كبيرًا في زيادة مستوىٰ التحصيل لدىٰ تلاميذ المجموعة التجريبية مقارنة بتلاميذ المجموعة الضابطة. كما أدىٰ استخدام الألعاب التعليمية في

---

(١) المصدر السابق: ص ٤٤.

(٢) شيرين أنور أبو عودة: أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم؛ رسالة ماجستير، جامعة بيرزيت، فلسطين، ٢٠١١، ص ٩٢.

تدريس وحدة الهندسة إلىٰ تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية علىٰ الضابطة في التفكير البصري من خلال دراستهم الوحدة[١].

ومثل هذه النتائج دفعت الخبراء للتأكيد أن الألعاب الإلكترونية غيرت الطلاب جذريًا، وعليه فإن الطلاب اليوم ليسوا هم الطلاب الذين صمم لهم نظام تعليمي لتدريسهم، ومن ثم فعلىٰ النظم التعليمية أن تكون قادرة علىٰ التكيف وإغلاق الثغرة بين المنظومة الاجتماعية للتعليم وواقع الحياة في مجتمع صناعي مليء بالتكنولوجيا[٢]، وأن تعمل علىٰ دمج الألعاب المحوسبة في المناهج كإستراتيجية لتطوير المعارف والاتجاهات والسلوك لدىٰ الطلبة؛ مع التعاون بين المؤسسات التربوية والمعلوماتية لإنتاج برمجيات هادفة وتطوير ألعاب إلكترونية تخدم طموحات وقيم وثقافة البيئة العربية المسلمة[٣].

---

(١) د. فايزة أحمد محمد حمادة: استخدام الألعاب التعليمية بالكمبيوتر لتنمية التحصيل والتفكير البصري في الرياضيات لدىٰ تلاميذ المرحلة الابتدائية؛ المجلة التربوية، كلية التربية، جامعة سوهاج، مصر، ع ٢٢، يناير ٢٠٠٦، ص ص ٢٢٣-٢٧١.

(٢) فلسطين علىٰ حسن أبو وزنة: علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدىٰ عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة عمان؛ مصدر سبق ذكره.

(٣) بسمة سليمان الحلو: أثر إستراتيجية الألعاب المحوسبة في تنمية السلوك الأخلاقي لدىٰ طلبة الصف الأول الأساسي في مدينة عمان؛ مصدر سبق ذكره.

وفي ظل هذه النتائج والتوجيهات التربوية وجدت اليونسكو (منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة) نفسها مدفوعة إلىٰ إعلان رغبتها في تحويل الألعاب المحمولة إلىٰ أدوات للتعلم، وذلك من خلال رعاية مؤتمر في هذا الشأن بالهند، مع اعتزامها إنشاء مركز للألعاب والتعلم الرقمي في الهند، والذي تطمح منه إلىٰ أن يوفر منتجات وخدمات، مثل ألعاب الفيديو التعليمية؛ والمحتوىٰ الثلاثي الأبعاد؛ والواقع الافتراضي، والتي تتوافق مع المناهج والمحتوىٰ التعليمي[١].

كما لجأت شركة مايكروسوفت إلىٰ توظيف الواقع الافتراضي في إكساب الأطفال معارف حول الجاذبية الصغرىٰ، وذلك من خلال مشروع جديد يسمىٰ مختبر الجاذبية الصغرىٰ (Lab Microgravity)، ويتيح المشروع الجديد المطور من قبل قسم (Garage Microsoft) للمعلمين طريقة جديدة وتفاعلية لتعليم طلاب المدارس المتوسطة مفاهيم الفيزياء المعقدة في الجاذبية الصغرىٰ. وتسمح هذه التجربة للطلاب باستكشاف مبادئ الفيزياء، مثل الحفاظ علىٰ كمية الحركة وقوانين نيوتن الثانية والثالثة حول الحركة، وذلك من خلال سياق الجاذبية الصغرىٰ علىٰ القمر؛ ويصعب تفسير مفهوم الجاذبية الصغرىٰ ومحاكاته علىٰ الأرض، ولكن قد يكون من الأسهل تعليمه من خلال الواقع الافتراضي.

(١) اليونسكو تريد تعزيز السلام من خلال الألعاب المحمولة: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٢٣ يوليو ٢٠١٩، https://aitnews.com.

ويأتي مختبر الجاذبية الصغرىٰ نتيجةً للتعاون بين فريق مايكروسوفت للمتدربين في فانكوفر ووكالة الفضاء الأمريكية ناسا (NASA)، وهو يحاكي الظروف التي يعيشها رواد الفضاء في أثناء وجودهم في الفضاء، ما يسهل علىٰ الطلاب فهم مفاهيم الفيزياء المعقدة هذه[١].

إن استثمار الألعاب الإلكترونية في تبسيط العلوم والمعارف سيكسب الأطفال الكثير من المعارف البناءة؛ فمثلًا لو كانت اللعبة داخل جسم الإنسان فسيستطيع النشء استيعاب جسم الإنسان بطريقة أفضل بكثير من التلقين التقليدي؛ وهو أمر أحسب أنه يمكن تطبيقه في عالمنا الإسلامي دون الحاجة لأن تكون اللعبة وافدة وغير مترجمة.

وفي هذا الإطار توصي الدراسات بضرورة تفريغ مبرمجين متخصصين بالبرامج الخاصة بتصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية للعمل في المدارس جنبًا إلىٰ جنب مع المعلمين في الميدان، مع توفير دورات تدريبية ومعارض تعليمية للمعلمين والمشرفين التربويين لتوعيتهم بأهمية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية كطريقة لتعليم الطلبة، وكيفية استخدامها في التدريس[٢].

---

(١) مايكروسوفت تستخدم الواقع الافتراضي لتعليم الأطفال عن الجاذبية: البوابة العربية للأخبار التقنية؛ ٣٠ سبتمبر ٢٠١٩، https://aitnews.com.

(٢) شيرين أنور أبو عودة: أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم؛ مصدر سبق ذكره.

نماذج لألعاب إلكترونية هادفة تنمي مهارات النشء:

- لعبة Job Simulator: تقوم هـذه اللعبة الفردية علىٰ مبدأ محاكاة الوظائف؛ حيث يقوم اللاعب بتقمص أدوار وظيفية لمهن مختلفة في مكان يسمىٰ متحف الوظائفJob Museum تديره روبوتات علىٰ هيئة شاشات كمبيوتر قديمة لها وجوه وتستمر في التحليق في المكان طوال الوقت؛ اللعبة تتضمن تقمص وظائف مثل فني إصلاح سيارات أو طباخ أو مسؤول حسابات متجر، وغير ذلك من الوظائف الأخرىٰ، كما تقوم الروبوتات الطائرة بتوجيه اللاعب وإمداده بالتعليمات الخاصة بكل وظيفة، وقد حصلت هذه اللعبة علىٰ العديد من الجوائز من المنظمات المتخصصة في تقييم الألعاب الإلكترونية.
- لعبة Word Laces: تعد اللعبة مناسبة للأطفال فهي طريقة جذابة للطفل ليتعلم كلمات جديدة، من خلال استخدم الصورة للعثور علىٰ معنىٰ اللغز، وربط الحروف المبعثرة معًا لتكوين الكلمة، تضم اللعبة أكثر من (١٠٠٠) لغز، وتتغير الألغاز بتغيير التقويم الخاص باللاعب في جميع أنحاء العالم.

التصنيفات الدولية للتعامل مع الألعاب الإلكترونية:

هناك تصنيفات دولية وضعتها الدول لتحديد الأعمار المناسبة للألعاب الإلكترونية بحسب محتوىٰ اللعبة وفقًا لعدد من المؤشرات؛ علىٰ الطرف الآخر وعلىٰ مستوىٰ الدول الإسلامية فإننا لا نجد مثل هذا التصنيف علىٰ المستوىٰ الرسمي، ولكن هناك بعض المحاولات الأكاديمية التي حاولت وضع تصنيف إسلامي ينطلق من الهوية الإسلامية.

بدورنا سنعرض من خلال السطور القادمة أبرز معالم تلك التصنيفات؛ كي تكون استرشادًا للأسرة المسلمة عند تعاطيها مع الألعاب الإلكترونية، وتكون أيضًا محفزًا للجهات الرسمية في البلدان الإسلامية لأن تصدر تصنيفًا يعبر عن خصوصية العالم الإسلامي وهويته المتفردة.

أولًا: تصنيف البرمجيات الترفيهية الأمريكي (Entertainment Software Rating Board ESRB):

ويعنىٰ مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية الأمريكي بتصنيف الألعاب الإلكترونية بحسب مناسبتها للأعمار كما يأتي[1]:

---

(١) سليمان بن نيف النيف: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علىٰ القيم التربوية لدىٰ طلاب المرحلة المتوسطة «دراسة ميدانية»؛ مصدر سبق ذكره، ص ص ٥٣-٥٤.

١. (Childhood Early): ويرمز إلىٰ أن اللعبة تناسب الأطفال الصغار جدًّا ما بين (٣-١٠) سنوات، وهي غالبًا ما تكون تعليمية ولا تحتوي عنفًا أو إباحية.

٢. (Everyone): ويرمز إلىٰ أن اللعبة للجميع، وهي تناسب الأطفال من (٦-١٠) سنوات، وتحتوي علىٰ الحد الأدنىٰ من العنف والخيال والرسوم المتحركة والشخصيات الكرتونية.

٣. (10+Everyone): ويرمز إلىٰ أن هذه الألعاب تناسب الأطفال في سن (١٠) سنوات فأكثر، وهي تحتوي علىٰ شيء من مشاهد العنف والكلمات النابية والدم، والحد الأدنىٰ من الموضوعات المثيرة.

٤. (Teen): ويرمز إلىٰ أن الألعاب مناسبة لسن المراهقة، وهي غير مناسبة لمن هم دون سن (١٣) سنة، وتحتوي هذه الألعاب علىٰ المزيد من العنف والكلمات النابية وصور الدم والموضوعات المثيرة.

٥. (Mature): ويرمز إلىٰ أن الألعاب تناسب مَن بلغوا (١٧) سنة فما فوق، ولا تناسب مَن هم دون هذا العمر، وذلك لاحتوائها علىٰ مناظر العنف وكلمات ذات دلالات جنسية وتعاطٍ للكحول.

٦. (only Adults): ويرمز إلىٰ أن الألعاب للكبار فقط ولا تناسب من هم دون (١٨) سنة، وذلك لاحتوائها علىٰ مشاهد كثيرة من المحتوىٰ الجنسي والعري والعنف والدم.

٧. (only Rating): ويرمز إلىٰ الألعاب التي لم تقدَّر بعدُ، وغالبًا ما تكون غير مناسبة لمن هم دون (١٠) سنوات.

ثانيًا: نظام الرقابة الأوروبي علىٰ الألعاب (pan European game information PEGI):

ويصنف الألعاب إلىٰ قسمين رئيسين[١]:

١. التصنيف من حيث السن، ويشمل خمسة تصنيفات عمرية متفاوتة (٣-٧-١٢-١٦-١٨ سنة).

٢. التصنيف من حيث المحتوىٰ من خلال تقديم رموز مصورة تعطي الوالدين والمسؤولين تصورًا واضحًا عن اللعبة قبل شرائها.

وهذه الرموز ترمز إلىٰ:

- اللعبة يمكن أن تلعب علىٰ شبكة الإنترنت (٣-٧-١٢-١٦-١٨ سنة).

---

(١) المصدر السابق: ص ١٦١.

- اللعبة تحتوي علىٰ أشياء تشجع علىٰ العنصرية (١٨ سنة).
- الألعاب التي تشجع أو تعلم لعب القمار (١٢-١٦-١٨ سنة).
- اللعبة تشير إلىٰ استخدام وتعاطي المخدرات (١٦-١٨ سنة).
- اللعبة تحتوي علىٰ صور عارية أو سلوك جنسي أو إشارات جنسية (١٢-١٦-١٨ سنة).
- اللعبة قد تكون مخيفة أو مرعبة للأطفال الصغار (٧ سنوات).
- اللعبة تحتوي علىٰ ألفاظ نابية وغير مناسبة للأطفال (١٢-١٦-١٨ سنة).
- اللعبة تحتوي علىٰ تصوير مشاهد عنف (٧-١٢-١٦-١٨ سنة).

ثالثًا: النظام الياباني (Computer Entertainment Rating Organization CERO):

ويصنف الألعاب إلىٰ قسمين[١]:

١. بحسب الأعمار: ويتكون من خمسة تقسيمات عمرية رئيسة وثلاثة تقسيمات فرعية.
٢. بحسب المحتوىٰ: ويحتوي علىٰ (٩) تقسيمات ترمز من خلال صور ذات دلالة خاصة.

---

(١) المصدر السابق: ص ٥٣، ٥٤، ١٦٢.

ويأخذ التصنيف الياباني الرموز الآتية:

- A: كل الأعمار.
- B: (٣) سنوات فأكثر.
- C: (٨) سنوات فأكثر.
- D: (٩) سنوات فأكثر.
- Z: (١٥) سنة فأكثر.

التصنيف الإسلامي الذي وضعه الباحث الدكتور عبد الله الهدلق[(١)]:

ينطلق هذا التصنيف من تأصيل شرعي لمخاطر الألعاب الإلكترونية يقوم علىٰ الضرورات الخمس في الإسلام (حفظ الدين، وحفظ النفس، وحفظ العقل، وحفظ النسل، وحفظ المال).

كما يقوم علىٰ التأصيل الشرعي لأعمار النشء في الإسلام وهي: (سنتان؛ وهي المدة المقررة لمن يريد إتمام الرضاعة -سبع سنوات؛ وهي بداية سن التمييز التي يؤمر فيها الطفل بالصلاة -عشر

---

(١) د. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق: تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس؛ مصدر سبق ذكره.

سنوات؛ وهي بداية سن التأديب للطفل علىٰ تركه الصلاة -خمس عشرة سنة؛ وهي سن التكليف في الإسلام -إحدىٰ وعشرون سنة؛ وهي سن الاستقلالية).

وبناءً علىٰ ما ورد في التأصيل الشرعي، فإن التصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية اعتمد الفئات العمرية (٢-٧-١٠-١٥-٢١) مع الأخذ بالحسبان وجوب استبعاد جميع المخالفات الدينية والمالية والعقلية والمخالفات المتعلقة بالعرض والنسب في الألعاب الإلكترونية، وعليه فإن التصنيفات العمرية الخاصة بالتصنيف الإسلامي المقترح تتفاوت فقط في درجة ومستوىٰ المخالفات النفسية/ الحياتية التي تتسم بالعنف أو الخوف أو الرعب.

والمخالفات التي يقصدها الباحث أجملها قياسًا علىٰ التأصيل الشرعي بالصورة الآتية:

- مخالفات إيمانية: تشير إلىٰ وجود نصوص أو أصوات أو حوارات أو صور أو رموز أو مشاهد أو روابط تشتمل علىٰ مخالفات دينية.
- مخالفات نفسية حياتية: تشير إلىٰ وجود مشاهد تشتمل علىٰ مخالفات نفسية/ حياتية تتسم بالرعب أو العنف أو كليهما.

- مخالفات عقلية: تشير إلىٰ وجود مشاهد يُتحدَّث فيها عن الدخان أو تُعرض صور للدخان أو الشيشة أو الخمور أو المخدرات أو تعاطيها.

- مخالفات عرض وشرف: تشير إلىٰ وجود مشاهد تشتمل علىٰ عري أو ممارسات جنسية أو شذوذ جنسي أو علاقات عاطفية أو غرامية خارج إطار الزوجية، كما قد تشير إلىٰ احتواء اللعبة علىٰ بعض الألفاظ أو الحوارات أو التصرفات المخالفة لأخلاقيات المجتمعات الإسلامية.

- مخالفات مالية: تشير إلىٰ وجود مشاهد تُجرىٰ معاملات مالية محرمة أو محاكاتها.

- اللعبة يمكن ممارستها علىٰ الإنترنت: وذلك يشير إلىٰ أن محتوىٰ اللعبة قد يتغير نتيجة لقيام بعض اللاعبين بإضافة محتوىٰ إلىٰ المحتوىٰ الأصلي للعبة الإلكترونية في أثناء ممارستها علىٰ الإنترنت Online Games.

التصنيف الإسلامي المقترح:

- فئة التصنيف ٢:

هذا التصنيف يعني أن محتوىٰ اللعبة الإلكترونية مناسب لجميع

الفئات العمرية ابتداء من سن الثانية، وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي علىٰ بعض أعمال العنف ولكن في سياق كوميدي مثل: (أشكال العنف الموجودة في أفلام توم وجيري) ولكن بشكل لا يمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة علىٰ الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، بل هي شخصيات خيالية تمامًا، كما ينبغي خلو اللعبة من أي مشاهد أو أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار.

- فئة التصنيف ٧:

هذا التصنيف يعني أن محتوىٰ اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكثر، وهذا التصنيف مشابه وقريب من تصنيف مرحلة السنتين، إلا أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي علىٰ بعض المشاهد أو الأصوات أو الصور المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية.

- فئة التصنيف ١٠:

هذا التصنيف يعني أن محتوىٰ اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم عشر سنوات أو أكثر، وألعاب هذا التصنيف قد تحتوي علىٰ مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة أو حيوانات، ولكن ليس من قبل الإنسان.

- فئة التصنيف ١٥:

هذا التصنيف يعني أن محتوىٰ اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب البالغين/ المكلفين الذين تبلغ أعمارهم خمس عشرة سنة أو أكثر، وقد يشتمل محتوىٰ اللعبة في هذا التصنيف علىٰ تصوير الرعب أو العنف بدرجة قريبة أو مشابهة لما هو حاصل في الحياة الحقيقية.

- فئة التصنيف ٢١:

هذا التصنيف يعني أن محتوىٰ اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم إحدىٰ وعشرين سنة أو أكثر، وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي علىٰ مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدي باللاعب إلىٰ التفاعل مع هذا العنف مع شعور بالاشمئزاز.

وقد أوصىٰ الباحث في نهاية دراسته بأن تقوم الوزارات والجهات ذات العلاقة بالدول الإسلامية باعتماد التصنيف المقترح، أو أي تصنيف آخر يحفظ للأمة ناشئتها، وتطبيقه علىٰ جميع برمجيات الألعاب الإلكترونية المستوردة من الدول الأجنبية وكذلك المنتجة محليًّا، مع إنشاء موقع علىٰ الويب خاص بالتصنيف الإسلامي المقترح، علىٰ غرار موقعي نظام تصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية الأمريكي ESRB، والاتحاد الأوروبي PEGI. ووضع

قائمة بأسماء جميع برمجيات الألعاب الإلكترونية التي يصنفها التصنيف المقترح ونشرها على موقع النظام على الويب، حتى يتمكن الآباء والمربون من الاطلاع عليها، ومعرفة محتوى الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها العمرية ومدى مناسبتها لأبنائهم وطلابهم.

الفصل الثالث

آليات التعامل مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية داخل العالم الإسلامي (أسريًا، ورسميًا، ودعويًا)

تمهيد

في ضوء معطيات الدراسة الراهنة حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية والتي تبين من خلالها مخاطرها علىٰ هوية النشء داخل العالم الإسلامي، فضلًا عن مخاطرها السلوكية والصحية والمالية والتحصيلية والتي يشترك فيها عموم النشء حول العالم، فإننا سنحاول وضع بعض المؤشرات الدفاعية والبنائية والتي قد تساهم في تخفيف مخاطر الألعاب الإلكترونية، وتسعىٰ لتعظيم فوائد الألعاب، وتعمل علىٰ استثمار الألعاب الإلكترونية في تعزيز الهوية ونشر الدعوة الإسلامية، وذلك علىٰ جميع المستويات الأسرية والرسمية والدعوية والاستثمارية والتقنية والفردية.

أولًا: الأسرة المسلمة وظاهرة الألعاب الإلكترونية:

قبل الدخول في سرد المقترحات التي قد تعين الأسرة علىٰ تخفيف وطأة الألعاب الإلكترونية علىٰ الطفل والنشء المسلم وتوجيهها بما ينفعهم وينمي قدراتهم، دعونا نؤكد أن بيئة التعلم الافتراضي Environment Learning Virtual التي تدور في فلكها الألعاب الإلكترونية هي بيئة جديدة تحوي مفاهيم ومصطلحات

ومكونات ثقافية مختلفة، وهي بيئة موازية للبيئة التربوية والثقافية والاصطلاحية التي يعيشها اللاعب في واقعه الحقيقي، وعلىٰ رأسها الأسرة المسلمة. وعليه فإنه علىٰ الأسرة ابتداءً أن تدرك أنها في معركة مزاحمة مع بيئة تربوية تخطف منها ابنها وتشكله بحسب مرادها هي لا مراد الأسرة الحاضنة لهذا النشء؛ فإذا ما تشبعت الأسرة بهذا الإدراك فسنكون بذلك قد وضعنا أيدينا علىٰ بداية الطريق الصحيح في الحفاظ علىٰ الأمانة التي وضعها الله سبحانه وتعالىٰ في رقاب الوالدين وهي أمانة الأولاد وصيانتهم ورعايتهم وتربيتهم وفق مراد الله سبحانه وتعالىٰ.

والآن سنحاول تقديم بعض المؤشرات المعينة للأسرة المسلمة والمتمثلة في:

- القيام بالمسؤولية التربوية العقدية والشرعية للطفل المسلم علىٰ الوجه الأكمل، بحيث يكون لدىٰ النشء منذ صغره التحصينات العقدية الصحيحة ضد أي روافد عقدية فاسدة قد يتعرض لها النشء في مسار حياته الممتد، فإذا ما واجه في لعبة من الألعاب الإلكترونية أي مخالفات عقدية أو معاملات مالية أو أخلاقية غير شرعية فيكون لديه القدرة علىٰ الإنكار الذاتي لتلك المخالفات، ويعظم في قلبه ترك اللعب المخالف شرعًا؛ حسبة لله. وفي هذا الإطار تؤكد الدراسات الأكاديمية أن إشراف الوالدين

علىٰ محتوىٰ الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأبناء، يكون إشرافًا يتسم بالمرونة، من خلال الحوار الإيجابي حول بعض هذه الألعاب، والمشاركة في البعض الآخر، وذلك لاستثمار الجوانب الإيجابية وتوجيهها، وتحصينهم ضد التداعيات السلبية التي يمكن أن تؤثر في منظومة القيم التربوية لديهم[1].

- تجنب أن يكون للنشء وبخاصة في السن الصغيرة جهاز إلكتروني مستقل وبخاصة إذا كان متصلًا بالإنترنت، وأن يكون الجهاز المستعمل في الألعاب الإلكترونية واضحًا ومكشوفًا داخل محيط الأسرة، وحتىٰ لو كان الجهاز لوحيًّا أو خلويًّا فيكون اللعب أمام أحد الوالدين وفي أوقات محددة، والحذر من أن يكون الجهاز هو «الصديق الأليف» الملازم للنشء طوال اليوم حتىٰ وهو في فراش النوم، مع الحرص علىٰ ألا يكون للطفل جهاز مستقل قبل سن البلوغ -قدر الإمكان- وبعد أن تكون الأسرة قد اطمأنت لغرسها التربوي والعقدي في نفس النشء. وفي السياق ذاته علىٰ الأسرة أن تحذر من أن يكون للأبناء كلمات مرور (pass word) خاصة بهم علىٰ أجهزتهم، فهذا مؤشر غير محمود وبخاصة مع صغار السن، فالخصوصية

---

(١) سليمان بن نيف النيف: الألعاب الإلكترونية وتداعياتها علىٰ القيم التربوية لدىٰ طلاب المرحلة المتوسطة «دراسة ميدانية»؛ مصدر سبق ذكره.

الطفولية لها حدود شرعية، وليست قائمة شرعًا علىٰ الحرية المطلقة، بل هي حرية مقيدة إلىٰ حين، فالتساهل في هذا الحق الإشرافي من قبل الوالدين علىٰ الأبناء وبخاصة فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية والواقع الافتراضي قد يأتي بنتائج كارثية، وقد لمسنا في أثناء الدراسة بعضًا من تلك الكوارث.

- إذا احتاجت الأسرة إلىٰ أن يكون للنشء هاتف خلوي من أجل التواصل والاهتمام من خلاله، فإننا ننصح بأن يكون الهاتف من الهواتف الكلاسيكية وغير الذكية -قدر الإمكان-، ليكون هدفه الاتصال فقط، ولا يتمكن النشء من استخدامه في اللعب الإلكتروني أو في أي ممارسات تواصلية أو أخلاقية أخرىٰ في أثناء خروجه من البيت للدراسة أو خروجه لأي سبب آخر، أو حتىٰ داخل البيت، مع الضغط من خلال مجالس الآباء في المدارس ليكون هذا الأمر رسميًّا داخل المدارس وعرفيًّا بين أولياء الأمور.

- الأسرة بحاجة إلىٰ ضبط مفهوم اللعب عند الأبناء؛ فالأصل في اللعب هو اللهو المباح، وكلما كان اللعب بدنيًّا وبمشاركة الأقران كان ذلك أوقع في نفس النشء وأنفع له بدنيًّا وصحيًّا ونفسيًّا واجتماعيًّا، وهنا يقع العبء علىٰ الأسرة في محاولات تفريغ طاقات الأبناء في لعبة من الألعاب البدنية في نادٍ من النوادي،

وتخصيص يوم من الأسبوع للتنزه في الحدائق والمتنزهات واللعب المفتوح، وحبذا بمشاركة الأهل أنفسهم، أو علىٰ أقل تقدير يكون مع الأقران الثقات وتحت إشراف الأسر.

- من الخطورة بمكان ترك عملية «تنظيم الوقت» للنشء أنفسهم، فقد رأينا في معطيات الدراسة حالات ظلت تلعب يومًا كاملًا إلكترونيًّا، وأتصوَّرُ أن كثيرًا من الأطفال لو تركوا علىٰ جهاز اللعب يمكنهم اللعب لأوقات طويلة إن لم يحدث ما يصرفهم عن اللعب، من هنا كانت مهمة وضع جدول أعمال النشء مهمة مشتركة بين الوالدين والنشء، مع التشديد علىٰ إبقاء القيادة ومراقبة التنفيذ والثواب والعقاب في يد الوالدين. هذه المهمة تعظم في الإجازة الصيفية وفي العطلات، لأن أوقات الفراغ تكون أكبر، وهنا نؤكد عدم ترك وقت الصيف وفراغه في يد النشء، بل لا بد من ملء الجدول بما ينفعه من حفظ قرآن، وممارسة الأنشطة والهوايات الثقافية والمعرفية؛ هذا فضلًا عن تنظيم اللهو المباح داخل البيت وخارجه.

- عطفًا علىٰ النقطة السابقة ينبغي أن يكون هناك اتفاق مشترك بين الوالدين والنشء حول عدد ساعات اللعب الإلكتروني المعتمدة داخل البيت؛ ونقترح أن تكون ساعة علىٰ الأكثر كل يوم في أثناء الدراسة وبعد الانتهاء من جميع الواجبات المنزلية، وساعتين

في اليوم علىٰ الأكثر في أثناء العطلة الصيفية، مع التشديد علىٰ أن يكون اللعب تحت إشراف الوالدين، وغير متصل بلاعبين غرباء علىٰ الإنترنت، وأن يكون اللعب الإلكتروني أحد مكونات لعب النشء ولهوه، وليس هو المكون الوحيد لهذا اللعب.

- الوالدان بحاجة لبعض الثقافة الإلكترونية، وفهم لأبعاد الألعاب الإلكترونية، والاقتراب من عالمها التقني والمتسارع، وذلك حتىٰ يشعر النشء أن الوالدين يعيان ما يفعله تقنيًّا، وحتىٰ يكون للوالدين القدرة علىٰ اختيار المناسب من الألعاب الإلكترونية، وما هو مقبول تشغيله داخل البيت المسلم وما لا يليق. وفي هذا الإطار لا حرج علىٰ الوالدين من الالتحاق بإحدىٰ الدورات التدريبية المتعلقة بمهارات الحاسوب، وذلك لاكتساب بعض المهارات والمعلومات المعينة علىٰ فهم واستيعاب هذا الميدان الإلكتروني، بما يعينهم علىٰ تطوير الذات من ناحية، ومعاونة أبنائهم علىٰ تحقيق الاستفادة المثلىٰ من التقنيات الحديثة من ناحية أخرىٰ.

- ممارسة الألعاب الإلكترونية إن اقترنت بفعل محرم كتأخير الصلاة عن وقتها أو عقوق الوالدين أو إهمال الواجبات الحياتية، فهي محرمة قولًا واحدًا، وكذلك الألعاب الإلكترونية التي ثبت يقينًا اشتمالها علىٰ مخالفات للعقيدة الإسلامية، أو الألعاب

المشتملة على عري وسفور، كما أن شهادة من يمارس هذه الألعاب مقبولة وعدالته غير ساقطة، ولكن بشرط عدم الإدمان على هذه الألعاب الذي يؤدي إلى العكوف على الأجهزة الإلكترونية وترك الحياة والانعزال عنها، وعدم تضييع الصلوات بسبب الألعاب الإلكترونية وعدم إطالة الأوقات فيها، وعدم التخلق بأخلاق أهلها من الحلف الكاذب، وسوء الأخلاق، وفحش القول[1]. وهذه كلها ضوابط شرعية يقع عبؤها التكليفي على الوالدين في حالة النشء غير المكلف، ويشترك الوالدان في مسؤوليتها إن قصرا في أدوارهما التربوية والتوجيهية مع النشء المكلف؛ وتجنب الوقوع في تلك المخالفات الشرعية لن يتأتى إلا إذا كان للوالدين نصيب مشترك مع الأبناء في ميدان الألعاب الإلكترونية على مستوى الإشراف والمتابعة والتوجيه، وهو ما نشدد في تأكيده.

- فيما يتعلق بشراء الألعاب الإلكترونية أو تنزيلها من الإنترنت فإن هذه العملية بحاجة إلى يقظة ومتابعة جدية ودقيقة من قبل الوالدين، فلو تمكنا من فحص اللعبة وتعليماتها ومحتواها عند اختيارها للنشء فسيكون جيدًا، وإن لم يتمكنا فيمكنهما

---

(١) د. أحمد عطا الله عبد الباسط: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان «دراسة فقهية مقارنة»؛ مصدر سبق ذكره.

الاستعانة بأحد المعارف أو المطلعين الثقات للمساعدة في اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة للبيت المسلم، مع الحرص علىٰ مشاهدة اللعبة وترقب اللعب في المرة الأولىٰ مع الأبناء للاطمئنان علىٰ عدم وجود مخاطر عقدية أو أخلاقية أو سلوكية داخل اللعبة، ومن ثم يتم التقرير باستمرار اللعب داخل البيت، أم حذفها بالكلية واستبدال غيرها بها.

- الإنترنت داخل المنزل وفي صحبة الأبناء بحاجة لمتابعة دقيقة من قبل الوالدين، وبخاصة مع الألعاب الأون لاين، وعبر وسائل التواصل الاجتماعي، فدائرة الأصدقاء في الواقع الافتراضي ينبغي أن تكون معروفة وفي دائرة الأقرباء والأقران، وأن تكون لها خصوصيتها الضيقة قدر الإمكان حتىٰ يعبر النشء مرحلتهم الطفولية التكوينية بسلام، وإلا ستُفاجأ الأسرة بأن النشء لديه صداقات افتراضية ويشارك اللعب مع دائرة معارف افتراضية تختلف معه في الدين والسن والجنس وقد تسحبه إلىٰ مخالفات شرعية مهلكة. وهذه الجزئية الحساسة تحتاج إلىٰ قنوات حوار من نوع خاص بين الآباء والأبناء، تسمح بإشباع احتياجات النشء في الحوار والتفاعل، والشعور بالأمان والثقة في النفس، ومن ثم تنمي لديه الحس الاستشاري في استشارة والديه في كل خطوة جديدة يقدم عليها، فكما يبحث الأبناء عن أصدقاء

افتراضيين يشاركونهم اللعب، فلِمَ لا يكون الآباء هم الأصدقاء الحقيقيون للأبناء يشاركونهم جدهم ولهوهم المباح؟

- أن يحرص الوالدان علىٰ اقتناء الألعاب الإلكترونية الهادفة وحتىٰ الإستراتيجية التي تنمي مهارات الأبناء وتدربهم وتوسع مداركهم، وقد تكون الألعاب الإلكترونية بوابة لاكتشاف المواهب داخل الأسرة من خلال لعبة معينة، فيعمل الوالدان علىٰ تطوير تلك الموهبة ورعايتها بما ينفع النشء وينفع مجتمعه.

- إشكالية مهمة وشديدة الخطورة في مسألة الوالدين والألعاب الإلكترونية وهي أن يكون الوالدان أو أحدهما من مدمني أو ممارسي الألعاب الإلكترونية، فكيف إذًا سيستقيم التوجيه لأطفالهم حول استخدامات الألعاب الإلكترونية وتوظيف أوقاتهم التوظيف النافع؟ تقول إحدىٰ المبحوثات في دراسة عن استخدامات الفيس بوك في مصر، إنها تبلغ من العمر (٢٩) سنة ومتزوجة ولديها طفلة، وإنها تعمل في مجال خدمة العملاء (٨) ساعات يوميًّا، وإنها تقوم بلعب ألعاب الفيس بوك في أثناء عملها، كما أنها تلعب في المواصلات العامة وطوال النهار في أي وقت من خلال الموبايل الذي ذكرت أنها تعلقت به تمامًا، كما ذكرت أنها تستغرق تمامًا في عملية اللعب، حتىٰ إنها تتضايق لو أن هناك أمرًا اضطرها لقطع عملية اللعب والخسارة، وخاصة

في نهاية مراحل اللعبة، كما أنها قامت بشراء هاتف محمول بمبلغ كبير ليسهل عليها اللعب، وحتىٰ تظل متصلة باستمرار بشبكة الإنترنت، كما أنها تقوم بشراء وسائل مساعدة داخل اللعبة لتخطي مستوياتها بـ(٨) جنيهات مصرية للمرة الواحدة، وهناك ألعاب أخرىٰ يكون الدفع فيها بالدولار، ويكون الشراء ببطاقات الائتمان أو الفيزا كارد. مبحوث آخر يبلغ من العمر (٢٨) عامًا ويعمل مدرسًا ومدربًا للعبة الكاراتيه، يقول: «إنني أدمنت لعبة subway، فكنت أقضي ساعات طويلة في ممارسة اللعبة طوال النهار، فهي لعبة تنافسية عالية». مبحوث ثالث يبلغ من العمر (٦١) عامًا يقول إنه «يرتبط بحسابه الشخصي علىٰ الفيس بوك لما حققه من إنجازات في لعبته المفضلة المزرعة السعيدة، وأنه سعيد جدًّا باللعبة»[١].

إن هذه الإشكالية بحاجة للوقوف مع النفس من قبل الوالدين الواقعين في فخها، لأن الآباء هم قدوة الأبناء، وكم من ابن دخن السجائر تقليدًا لأبيه؛ فكيف يكون الأب من مدمني أو ممارسي لعبة «ببجي» أو لعبة «جاتا: حرامي السيارات» ويجدد جواله من أجل مواكبة التحديثات والسعة، وينفق أمواله للترقي في مستويات

---

(١) د. سلوىٰ سليمان الجندي: استخدامات واشباعات ألعاب الفيس بوك ودورها كوسيلة تسويقية حديثة؛ مصدر سبق ذكره.

اللعبة، ثم ننتظر منه أن يطلب من ابنه أن يحذر المخالفات الشرعية في الألعاب الإلكترونية؟ فعلىٰ الآباء الانتباه لمسؤولياتهم الشرعية تجاه الأبناء؛ لأن الله سائلهم عنها يوم لا ينفع مال ولا بنون.

- الإنترنت ميدان ثقافي مفتوح، وأجهزة الحاسوب والواقع الافتراضي يمكنها جميعًا أن توفر للنشء بيئة خصبة للتدريب النافع علىٰ المهارات التكنولوجية والتصميمات الهندسية، واكتساب المعارف، واستكشاف العالم من حول النشء بعيدًا عن أسر الرسوم الكارتونية في الألعاب الإلكترونية، كما أن هذا الميدان الرحب قد يفيد النشء والوالدين علىٰ حد سواء في تحقيق عبادة التدبر في خلق الله وملكه سبحانه وتعالىٰ، وهنا يمكن للوالدين إلحاق أبنائهم بالمراكز التكنولوجية المتخصصة للحصول علىٰ دورات تدريبية متخصصة في الإنترنت والحاسوب تناسب ميولهم ومهاراتهم، بحيث يتمكن الوالدان من توجيه قدرات وطاقات الأبناء التكنولوجية صوب الوجهة النافعة والهادفة؛ وفي هذا الإطار يمكن تحفيز النشء علىٰ استثمار وسائل التواصل في نشر ما ينفع معارفهم وأصدقاءهم من منشورات علمية وثقافية ودعوية. ولتحقيق هذا الاستثمار التقني يمكن معاونتهم بتوفير الكتب والمواد العلمية التي تساعدهم في صياغة منشورات هادفة، تناسب ميولهم، وفي الوقت ذاته تنمي

مهاراتهم وتبرز مواهبهم الكامنة؛ كما يمكن إلحاقهم بنوادي العلوم، ومراكز تنمية مهارات الطفل، والمكتبات العامة، لتكون لدىٰ النشء الحصيلة العلمية والمعرفية والمهارية التي تمكنه من التحكم في محتوىٰ ما يبثه من مواد نافعة عبر الإنترنت، ونشدد علىٰ أن هذا الدور البنائي التقني والمعرفي والمهاري للنشء المسلم لا يقف عند حدود مؤسسة الأسرة فقط، بل يمتد ليشمل أيضًا كل المحاضن التربوية الأخرىٰ من حضانات ومدارس وجامعات ومراكز صيفية، وكذلك المساجد والمراكز الثقافية، والمؤسسات الأهلية. وكل ذلك حتىٰ يُدرَّب النشء علىٰ أن تكون أوقاتهم التكنولوجية فيما ينفعهم وينفع المحيطين بهم، وبما يرضي الله سبحانه وتعالىٰ.

ثانيًا: حكومات الدول الإسلامية والألعاب الإلكترونية:

لاحظنا في معطيات الدراسة أن صناعة الألعاب الإلكترونية داخلة في التنافس الأممي بين الدول الصناعية الكبرىٰ، ولمسنا كم الاستثمارات الضخمة القائمة علىٰ تلك الصناعة، كما لمسنا كيف يوظف الغرب تلك الألعاب الإلكترونية في عولمة ثقافته، وفي صراعه مع الإسلام والمسلمين، ولمسنا أيضًا مخاطر تلك الألعاب الإلكترونية علىٰ أطفال العالم؛ ما استدعىٰ تدخل بعض المنظمات

الدولية والحكومات المحلية بتدابير زجرية وأخرىٰ احترازية، وفي الأخير لمسنا مخاطر الألعاب الإلكترونية علىٰ الهوية الإسلامية؛ ومن ثم فإن دور الحكومات الإسلامية يعظم نحو السيطرة علىٰ ميدان الألعاب الإلكترونية، وتوجيهه بما ينفع البلاد والعباد، هذا الدور الرسمي الذي سنحاول بعض معالمه من خلال النقاط الآتية:

- ابتداءً لا بد للحكومات من أن تدرج صناعة الألعاب الإلكترونية علىٰ قائمة سياساتها العامة وتعتمدها كميدان تقني داخل الدولة له أهدافه وإستراتيجياته وآلياته المتعددة تكنولوجيًّا، وتربويًّا، واستثماريًّا، ودعويًّا؛ محليًّا ودوليًّا.

- استحداث جهاز رقابي تقني وتربوي تكون مهمته مراقبة محتويات الألعاب الإلكترونية ومتابعة تحديثاتها المستمرة علىٰ أن يكون لهذا الجهاز صلاحيات غلق المواقع والمنصات الإلكترونية المخالفة أو المروجة للألعاب غير المرغوب فيها. وكذا سلطة حجب الألعاب الإلكترونية وسحبها من الأسواق التجارية، مع إصدار الأدلة الاسترشادية للوالدين حول آليات التعامل مع الألعاب الإلكترونية. وفي هذا الإطار نشير إلىٰ إحدىٰ الدراسات الأكاديمية التي طالبت العاملين بمدينة الملك عبد العزيز بضرورة حصر وحجب مواقع الألعاب الإلكترونية ذات المحتوىٰ المخل بالعقيدة والدين، أسوة بحجب المواقع

الإباحية، كما طالبت الدراسة الجهات المسؤولة بوزارة الثقافة والإعلام بعمل مراقبة علىٰ ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا[1].

- استحداث قطاع تقني وتطويري للألعاب الإلكترونية يكون ملحقًا بالوزارات المرتبطة سواء كانت وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات أو وزارة الإعلام، علىٰ أن تكون مهمة هذا القطاع هو رسم سياسات صناعة الألعاب الإلكترونية داخل الدولة، ورعاية صناعتها، والإشراف علىٰ تطويرها وتأهيل مطوري الألعاب وكتاب السيناريو وكل العمالة الفنية اللازمة، والسعي لتوظيف صناعة الألعاب الإلكترونية بما يحقق الدخول في سوق المنافسة الدولية بألعاب إلكترونية ترفيهية وهادفة تحقق متعة اللهو المباح، وفي الوقت ذاته تعكس هوية المجتمعات الإسلامية وثقافتها وقيمها المتفردة، ولتكون مدافعة للألعاب الإلكترونية الوافدة المستهدفة لهوية النشء المسلم وقيمهم وأخلاقهم.

---

(١) أسيل صالح العايد: أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية علىٰ تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس نموذجًا -دراسة تطبيقية؛ مصدر سبق ذكره، ص ص ٩٧-٩٨.

- سـن التشريعات وتفعيل القوانين المجرمة للألعاب الإلكترونية التي تمثل خطورة علىٰ النشء، وتجريم من يروجها أو يطورها.

- إذا كانت منظمة الصحة العالمية قد أدرجـت إدمـان الألعاب الإلكترونية علىٰ قائمة الأمراض المعتمدة، فإن هذا يستدعي من الحكومات التصريح بإنشاء مراكز معالجة إدمان الألعاب الإلكترونية، واستحداث أقسام في المؤسسات العلاجية النفسية خاصة بعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية، مع تنشيط حملات الثقافة الصحية والتوعية في المدارس والجامعات وفي وسائل الإعـلام علىٰ أن تتضمن الحملات توعية المجتمع بمخاطر الألعاب الإلكترونية علىٰ النشء وطرائق التعامل مع حالات إدمـان الألـعـاب؛ وفـي هـذا الإطـار توصي إحـدىٰ الدراسات الأكاديمية بـ»ضرورة اتخاذ وزارات التربية والتعليم ووسائل الإعلام المختلفة خطوات جادة تتمثل في عمل برامج إرشادية وقائية علاجية لزيادة الوعي لدىٰ الأهل والطلبة بإدمان الألعاب الإلكترونية والمشكلات الناتجة عنها»[1].

---

(١) فلسطين علىٰ حسن أبو وزنة: علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدىٰ عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدينة عمان؛ مصدر سبق ذكره.

- تبني الحكومات لتصنيف مستقل للألعاب الإلكترونية يعكس هوية المجتمعات الإسلامية وقيمها وثوابتها، وقد عرضنا في أثناء الدراسة لأحد هذه التصنيفات التي يمكن البناء عليها وتحكيمها علىٰ نطاق أوسع تقنيًّا وتربويًّا وشرعيًّا، لتسير صناعة الألعاب الإلكترونية المحلية علىٰ درب هذا التصنيف؛ مع إلزام المواقع الإلكترونية ومتاجر الألعاب الإلكترونية العاملة علىٰ أرض الدولة الإسلامية بالالتزام بهذا التصنيف في أثناء تقديم خدمة الألعاب الإلكترونية.

- إصدار القرارات الإدارية التي تلزم المدارس بتنظيم استخدام الجوالات داخل المدارس، بعيدًا عن الألعاب الإلكترونية الترفيهية، مع توقيع العقوبات الزجرية علىٰ من لا يلتزم بهذا القرار.

- تعديل السياسات التعليمية داخل الدولة بما يسمح بإدراج الألعاب الإلكترونية التعليمية كمكون رئيس في العملية التربوية وتدريس المناهج الدراسية؛ وفي هذا الإطار تؤكد الدراسات الأكاديمية ضرورة الاهتمام بالألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية وإعطائها النصيب الأوفر في التعليم، وضرورة اعتمادها كإستراتيجية تعليمية وبحثية في مجال التدريس،

وتوسيع نطاق عملها علىٰ اعتبار أنها مجال خصب لتنمية التفكير الإبداعي[(١)(٢)].

- تأهيل المعلمين وتدريبهم وعقد دورات خاصة للمعلمين والمعلمات لتوجيههم إلىٰ كيفية استخدام البرامج الخاصة بالألعاب الإلكترونية، وتغيير طريقة تدريسهم، واستخدام أساليب تميل إلىٰ استخدام ألعاب إلكترونية جديدة وحديثة واستخدامها بفاعلية لزيادة تحصيل الطلبة[(٣)(٤)(٥)].

---

(١) مريم حميد حمدي الصاعدي: أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس مقرر التاريخ علىٰ التحصيل وتنمية قدرات التفكير الإبداعي؛ رسالة ماجستير، جامعة طيبة، المدينة المنورة، ٢٠٠٩.

(٢) د. فايزة أحمد محمد حمادة: استخدام الألعاب التعليمية بالكمبيوتر لتنمية التحصيل والتفكير البصري في الرياضيات لدىٰ تلاميذ المرحلة الابتدائية؛ مصدر سبق ذكره.

(٣) زينب علي خليل الفردان: إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمهارات الاجتماعية والتفكير الناقد لدىٰ الموهوبات وغير الموهوبات من طالبات الصف التاسع بدولة الكويت؛ مصدر سبق ذكره، ص ١٣٦.

(٤) شهد كامل محمد العودات: أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات ودافعيتهم نحوها؛ مصدر سبق ذكره، ص ٥٨.

(٥) مها حسني الشحروري: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدىٰ أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؛ مصدر سبق ذكره.

- بعيدًا عن عملية توظيف الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي فإن المدارس بمعاملها التكنولوجية وبأخصائييها الاجتماعيين والنفسيين يقع عليهم مسؤولية ترشيد التلاميذ للتوظيف الإيجابي للألعاب الإلكترونية بصفة عامة، وتبيان مخاطرها المتعددة وسلبيات إدمانها، والسعي لمعالجة من وقع في إدمانها، كما يمكنهم إعداد أدلة استرشادية توزع علىٰ الطلاب، أو تعقد في ضوئها داخل المدرسة دورات تدريبية متخصصة في آليات تعامل النشء مع الألعاب الإلكترونية واختيارها وتجنب سلبياتها، كما يمكن أن تشمل تلك الدورات أولياء الأمور بحيث يكون هناك نوع من الارتباط والتنسيق بين الأسرة والمدرسة في ميدان حماية النشء من مخاطر الألعاب الإلكترونية، إضافة إلىٰ السعي المشترك بين الأسرة والمدرسة لاكتشاف الطاقات والمهارات التقنية للطلاب، وتوجيهها الوجهة الصحيحة التي تنمي تلك الطاقات وترعاها.

- استحداث أقسام أكاديمية جديدة، ودبلومات مهنية متخصصة ومراكز تدريب معتمدة في الجامعات العربية والإسلامية، تكون مهمتها إعداد وتأهيل العمالة الفنية اللازمة لصناعة الألعاب الإلكترونية وتطويرها، وذلك من أجل سد حاجة السوق

التكنولوجي والإبداعي في هذا القطاع التقني والتربوي، وبما يتوافق مع القيم والهوية الإسلامية المتفردة.

- تشجيع صناعة الألعاب الإلكترونية الهادفة؛ وتحفيز المستثمرين للدخول لهذا الميدان بسياسات تحمي النشء المسلم وتسد حاجاته في اللهو المباح غير المضر، وتنافس عالميًّا بألعاب إلكترونية جاذبة وهادفة، وفي الوقت ذاته تعكس ثقافة وقيم المجتمعات الإسلامية المحافظة. وقد نادت الدراسات الأكاديمية بضرورة توفير الألعاب المفيدة والتعليمية عن طريق المدارس والنوادي العلمية والمؤسسات الحكومية والأهلية مع وضع حوافز ومكافآت للتشجيع علىٰ إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين المجتمعات الإسلامية والعربية وعاداتها وتقاليدها[1].

ثالثًا: الدعوة الإسلامية وظاهرة الألعاب الإلكترونية:

لمسنا من خلال معطيات الدراسة كيف توظف الألعاب الإلكترونية عقديًّا، وأنها ليست بعيدة عن الصراع الغربي -النصراني- مع الإسلام والمسلمين، وكيف يعظم الغرب الصليب والنصرانية في مكونات ألعابه الإلكترونية، وجميعها مؤشرات تستدعي التوقف

---

(١) د. أماني خميس محمد عثمان: أثر الألعاب الإلكترونية علىٰ سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا؛ مصدر سبق ذكره.

والانتباه من قبل منسوبي الدعوة الإسلامية في العالم الإسلامي -رسميًّا وشعبيًّا- وأن يتم التفكير الجمعي في أفضل صور استثمار الألعاب الإلكترونية في نشر الدعوة الإسلامية حول العالم، خاصة وأن هذه الآلية سهلة وسريعة الانتشار والتأثير في الوقت ذاته، وهي تتعامل مع نشءٍ في طور التشكيل يعيش في بيئة عقدية فاسدة في معظمها، فإذا ما جذبته لعبة هادفة ذات منطلقات دعوية إسلامية فقد تثير انتباهه للتعرف علىٰ الدين الإسلامي، ومن ثم قد يجعل الله سبحانه وتعالىٰ اللعبة الإلكترونية سببًا في دخول هذا النشء في الإسلام.

إنه ميدان منازلة إذا تملكت الدعوة الإسلامية أدواته التقنية والإبداعية بحرفية فأحسب أنها ستحدث تغييرًا في ميدان الألعاب الإلكترونية لصالح الهوية الإسلامية، ونشر الإسلام علىٰ وجه الأرض.

بدورنا سنحاول وضع بعض المؤشرات التي قد تعين في توظيف الألعاب الإلكترونية بما يخدم الدعوة الإسلامية؛ وهي:

- إنشاء مركز متخصص تابع لإحدىٰ المؤسسات الدعوية، أو بين روابط الدعاة، أو مستقل، يضم خبراء تقنية وتربية وكتابة سيناريو وتصميم ألعاب وعلماء شريعة، يكون معنيًّا ابتداءً

بالدراسة المتعمقة لهذا الميدان الإلكتروني الحيوي ووضع الرؤية والسياسات العامة والإستراتيجيات التي في ضوئها سيتم استثمار الألعاب الإلكترونية في الدعوة الإسلامية؛ مع إجراء دراسات الجدوىٰ الكاملة لهذه الصناعة من كل الزوايا؛ علىٰ أن يستعين هذا المركز بما يراه مناسبًا ولازمًا من الخبراء والمترجمين والمعاونين.

- إنشاء وحدة تدريب وتطوير داخل المركز تكون مهمتها تأهيل وتدريب مصممي ومطوري الألعاب الإلكترونية وفق الرؤية والسياسة العامة الدعوية التي وُضِعت.

- إنشاء أستوديوهات تصميم وتطوير الألعاب الإلكترونية علىٰ أحدث مستوىٰ تقني ينافس الأستوديوهات العالمية؛ والشروع في العمل البنائي للألعاب الإلكترونية بعد الاتفاق الجماعي علىٰ السيناريو وعلىٰ التصميمات، وغيرها من لوازم اللعبة، وبما يجعلها دعوية وفي الوقت ذاته جذابة ومشوقة للنشء.

- التسويق الجيد للألعاب سواء عبر المركز الحاضن أو من خلال التعاقد مع شركات ترويج كبرىٰ، لكن كلما كان الترويج نابعًا من الجهة الدعوية كانت الاستقلالية أكثر، وهذه المرحلة تحتاج لدراسة متعمقة، ودراسة التجارب الدولية في هذا الإطار.

- فيما يتعلق بالتمويل؛ فنود التأكيد أن هذه الصناعة مربحة للغاية ويمكن للعوائد أن تغطي نفسها، هذا لو قدمت الألعاب الإلكترونية برسوم، وإن كان البعد الدعوي قد يفرض المجانية في طرح الألعاب الإلكترونية، ومن ثم فأمر التمويل الوقفي للألعاب الإلكترونية لتوظيفها في الدعوة الإسلامية قد يحتاج إلىٰ أحكام شرعية واجتهادات فقهية جماعية، وهنا نقترح أن يقوم أحد المتخصصين بعمل دراسة فقهية عن الأوقاف والألعاب الإلكترونية الدعوية يدرس فيها المسألة من جميع أبعادها الشرعية، ويعرضها علىٰ العلماء الثقات للاتفاق علىٰ الحكم الشرعي النهائي بصددها.

- علىٰ المستوىٰ الفردي؛ يمكن لمن يتمكن من أدوات بناء الألعاب الإلكترونية أن يسعىٰ لتصميم ألعاب إلكترونية هادفة تعكس الهوية الإسلامية وتحمل روح الدعوة الإسلامية، ويسعىٰ إلىٰ ترجمتها باللغات المتعددة ونشرها علىٰ الإنترنت.

وفي هذا الإطار نقترح علىٰ من لديه الرغبة في العمل الدعوي من خلال ميدان الألعاب الإلكترونية أن يكثف من تطوير ذاته عبر الدورات التدريبية والمراجع والمصادر التقنية المتخصصة ليتمكن من مواكبة السرعة في تطور الألعاب الإلكترونية، وأن يستعين بالله محتسبًا عمله هذا في سبيل الله، فلا يدري فقد يكون هذا العمل

التقني سببًا في دخول أعداد كبيرة في الإسلام، فيتقبل الله منه، ويكون هؤلاء المسلمون الجدد في ميزان حسناته.

- ميدان الألعاب الإلكترونية الاستثماري ميدان مربح كما رأينا في ثنايا الدراسة الراهنة، وعليه فيمكن لمن تروق لديهم فكرة الاستثمار الهادف في الألعاب الإلكترونية أن يقوموا بإنشاء شركات وأستوديوهات صغيرة تعمل علىٰ تطوير وتصميم الألعاب الإلكترونية الهادفة التي تنطلق من هويتنا وخصوصيتنا الثقافية والقيمية، ويكون للدعوة الإسلامية نصيب من إنتاجها، وفي هذا السياق يمكن التركيز علىٰ الألعاب الإلكترونية التي تحلق بالنشء في بدائع الصانع عز وجل في الكون؛ حيث الكواكب والمحيطات والبحار، وفي خلق الإنسان وفي باقي المخلوقات، وربطها دعويًّا بما يحقق عبادة التدبر والتفكر في آيات الله عند النشء المسلم، ويثير التساؤلات العقدية عند غير المسلم وتكون بمنزلة أداة جذب له للتعرف علىٰ الإسلام؛ عسىٰ أن تكتب له الهداية بإذن الله.

الخاتمة

حاولت الدراسة الراهنة الاقتراب من ظاهرة الألعاب الإلكترونية بصورة أكثر عمقـًا مستهدفة ملامسة أثرها علىٰ النشء المسلم سلبًا وإيجابًا؛ حيث تبين أن الأمر لا يقتصر علىٰ كون الظاهرة لهو عابر أو ألعاب تسلية يقضي بها النشء أوقات فراغهم، ويشبعون بها احتياجاتهم الترويحية. لكنها تمتد لتشمل دوائر متعددة شديدة التعقيد علىٰ كافة المستويات:

العقدية؛ بألعاب إلكترونية وافدة تتضمن جرعات مكثفة من المكونات العقدية المحرفة والأطروحات الوثنية والإلحادية المزاحمة للهوية الإسلامية، والتوحيد الخالص المستهدف تربية النشء المسلم عليهما. مع قدرة المدافعة وتوظيف الألعاب الإلكترونية لتكون هي العاكسة لترسيخ الهوية الإسلامية ونشر التوحيد وتعظيم شعائر الله- سبحانه وتعالىٰ- داخل الأمة الإسلامية وخارجها.

الأخلاقية؛ عبر محتويات للألعاب الإلكترونية تعكس الحالة الانحلالية التي تحياها المجتمعات المصنعة لتلك الألعاب؛ وتعمل علىٰ نشر التفسخ والانحراف والقيم السلبية داخل المجتمعات المتفاعلة مع تلك الألعاب. مع إمكانية المدافعة بصناعة ألعاب إلكترونية تسعىٰ لترسيخ القيم الأخلاقية الإيجابية في المجتمعات.

الثقافية؛ بتوظيف الألعاب الإلكترونية في نقل ثقافات المجتمعات الحاضنة لصناعة تلك الألعاب وكتاب سيناريوهاتها؛ ثقافات منها الصالح ومنها الطالح، منها البناء ومنها المدمر للعقول ومضيع للمجتمعات الطامس للهوية. مع إمكانية توظيف الإيجابي منها في هذا الإطار الثقافي بما ينمي المهارات العقلية وتنتفع منه المجتمعات الإسلامية، مع التوجه نحو صناعة ألعاب إلكترونية تعكس ثقافات المجتمعات الإسلامية وتفردها عن باقي الأمم.

الأسرية؛ بانعكاسات سلبية للألعاب الإلكترونية علىٰ بنيان الأسرة المسلمة وإحداث مزيد من التباعد الأسري بين الأبناء والآباء وفي بعض الأحيان بين الأزواج وبعضهم البعض، ومرد ذلك للفترة الزمنية المهدرة في الألعاب الإلكترونية تارة، والانشغال الكلي والمتعمق بالألعاب علىٰ حساب المهام الأسرية تارة ثانية، واكتساب قيم وسلوكيات سلبية عبر الألعاب تنعكس علىٰ قواعد الاحترام والأخلاقيات المنتظمة داخل الأسرة المسلمة تارة ثالثة.

التربوية؛ بتوليد الألعاب الإلكترونية لمربين جدد، هويتهم وأخلاقهم وقيمهم وثقافاتهم مختلفة ومنحرفة أحيانًا، هؤلاء المربون الوافدون يزاحمون المنظومة التربوية داخل المجتمعات الإسلامية، فيشوشون علىٰ الأدوار التربوية داخل الأسرة المسلمة وفي كافة المحاضن التربوية؛ فتتخلخل لدىٰ النشء المسلم العديد

من المكونات التربوية، الأمر الذي قد ينعكس مستقبلاً علىٰ هوية وسلوكيات الأفراد والمجتمعات.

السلوكية؛ باكتساب النشء -عبر ممارسة الألعاب الإلكترونية- لسلوكيات سلبية غريبة عن المجتمعات الإسلامية تساهم في انتشار العنف، تدخين الصغار، السرقة، النصب، الاحتيال، الابتزاز، المكر، الخداع، الكذب، الانحراف الأخلاقي، وغيرها من السلوكيات السلبية المشبعة بها الألعاب الإلكترونية.

الصحية؛ بتأثيرات الألعاب الإلكترونية علىٰ صحة النشء جراء المكوث الطويل علىٰ شاشات أجهزة الألعاب والحاسوب والجوالات، وما يحدثه ذلك من متاعب في الإبصار، والظهر، والدماغ، فضلاً عن اضطرابات النوم، وضعف التركيز في المهام الأخرىٰ. الأمر الذي قد يؤثر علىٰ التحصيل الدراسي والمعرفي للنشء وينعكس بدوره علىٰ المستقبل التعليمي والمهني لهم.

الأمنية؛ بوجود ألعاب إلكترونية تشكل مخاطر حقيقية علىٰ المجتمعات الإسلامية عبر التجسس والوصول لنقاط مستهدفة يصعب الوصول إليها بالطرق الاستخباراتية التقليدية. هذا فضلاً عن وجود بعض الألعاب التي تمثل خطورة أمنية مباشرة علىٰ حياة اللاعب ذاته ومحيطه الأسري والمجتمعي، بدفعه للانتحار وقتل وإصابة وإلحاق الأذىٰ بالمحيطين به.

الاقتصادية؛ باستنزاف الألعاب الإلكترونية لأموال الأسر المسلمة، ومن ثم انعكاسها علىٰ الاقتصاد الكلي للمجتمعات الإسلامية، وقد لمسنا من خلال الدراسة الراهنة أن تقديرات إيرادات الألعاب الإلكترونية في عام واحد وهو العام ٢٠١٩ تجاوزت ١٥٢ مليار دولار.

الدعوية؛ بإمكانية استثمار وتوظيف الألعاب الإلكترونية في نشر الدعوة الإسلامية، والوصول بالدعوة الإسلامية عبر تقنية الألعاب الإلكترونية لمناطق وأشخاص وشرائح حول العالم يصعب الوصول إليهم عبر الوسائل الدعوية الأخرىٰ.

كل ذلك يوضح أن ظاهرة الألعاب الإلكترونية ظاهرة تتقاطع فيها مدخلاتها ومخرجاتها مع كافة مكونات المجتمع المسلم شعبيًا ورسميًا، وعليه ينبغي أن يكون التفاعل الجدي معها لدرء مفاسدها وجلب مصالحها. وهذا لن يتأتىٰ إلا إذا نظرت دوائر صنع القرار في المجتمعات الإسلامية لظاهرة الألعاب الإلكترونية علىٰ أنها مكون رئيس من مكونات السياسات العامة والاجتماعية والاقتصادية والدعوية للدول الإسلامية. فإذا ما تحققت تلك النظرة فسيسهل بعد ذلك إحداث التعبئة الشعبية لمدافعة سلبيات الألعاب الإلكترونية، والاستفادة من إيجابياتها.

مع التأكيد علىٰ توظيف كافة طاقات المجتمعات الإسلامية البشرية والتقنية والمادية والفكرية لإنتاج ألعاب إلكترونية تعكس هوية مجتمعاتنا وخصوصيتها العقدية والثقافية، وتوفر في ذات الوقت مظلة اللهو المباح للنشء المسلم.